1991年8月1日発行(隔月1回1日発行)第6巻 第4号 通巻42号

NAMCO COMMUNITY MAGAZINE

NG

1991 AUG.

エヌジー

ナムコット
サマーニューアイテム
●球界道中記
●ファミリーサーキット'91

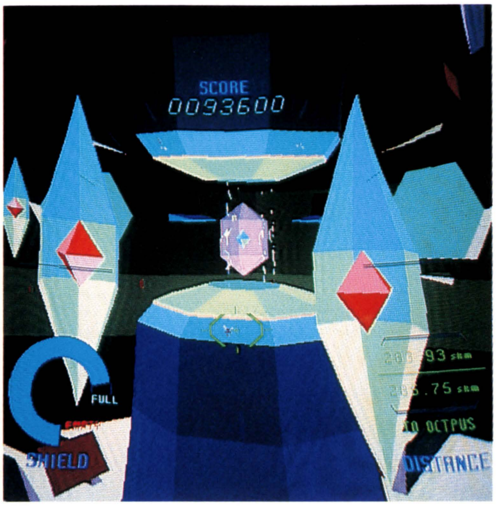


無限遠投影システム搭載
スターブレード

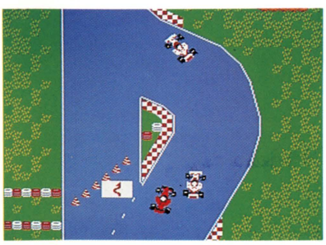
CONTENTS

1991 AUG.
No.42

ARCADE NEW GAME







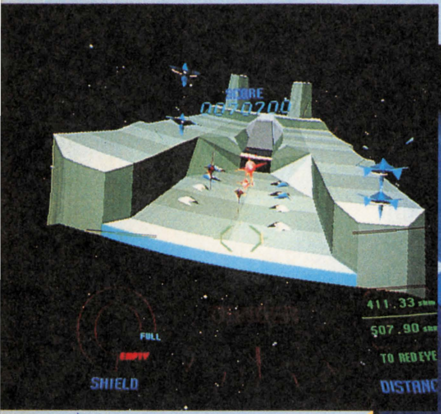
NAMCOT NEW GAME

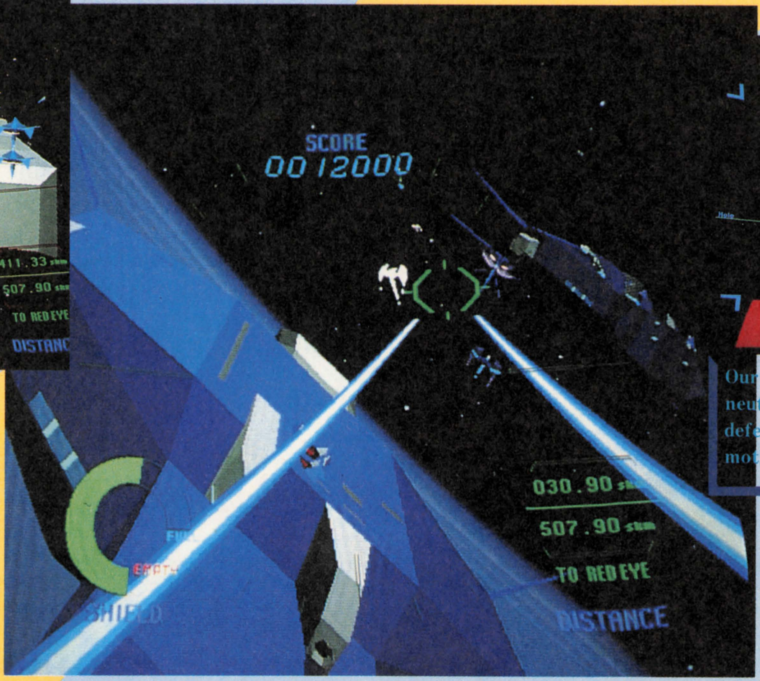
NG
1991 AUG.
No.42

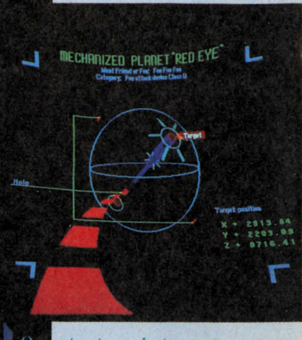
●編集 NG編集室 ●デザイン VCP ●印刷 奥村印刷 ●表紙イラスト 藤岡勝利

ARCADE NEW GAME

ポリゴン映像のリアルタイム3D-CGと超ワイド画面による大迫力のアクティブ・シューティング 今、宇宙へ発進するキミがスターファイターだ！







Geosword, come in Geosword, this is team leader. This is team leader. Attack the starboard, Geosword. I'll attack the port. Over.

Our strategy is to neutralize "Red Eye" and defeat the menace to our mother planet.

This is mother ship, this is mother ship. We are under attack. Impossible to navigate. Team Starblade, pursue and engage the fighters, over.

無限遠投影システム搭載ハイパーエンターテイメントマシン



STARBLADE

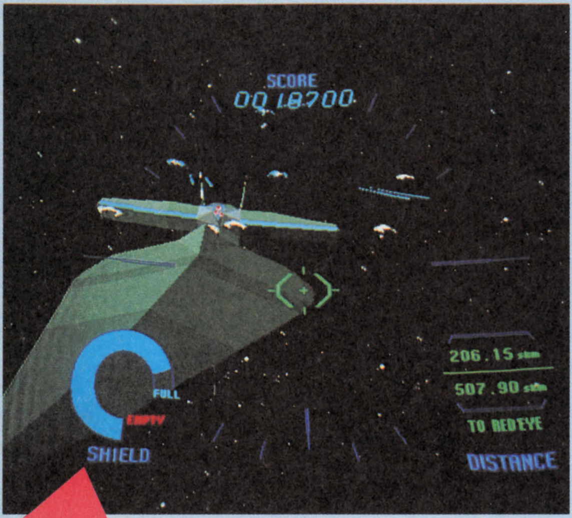
スターブレード

登場

9月上旬ゲームセンターに登場！

ジオソード、発進!!

スターブレード STARBLADE



スターブレードはギャラ3を超えるか!?

昨年のAMショーで一目見てから胸をときめかせていたプレイヤーの皆さん、お待たせしました。ついに完成、『ギャラ3』1Pバージョン『スターブレード』の登場だ！
花博では、28人プレイだったドラグーンを、1人プレイの最新戦闘機ジオソードに乗り変え、ドップリ1人占めできるコクピット。加えて、新開発の無限遠投影システムによる超ワイドな画面と、ド迫力の4チャンネルサラウンドで、イケイケ！のシューティングに仕上がっている。自慢のポリゴン映像はより美しくリアルで、思わずのめり込む臨場感。キミこそ銀河系に旅立つ精鋭のスターファイターだ。

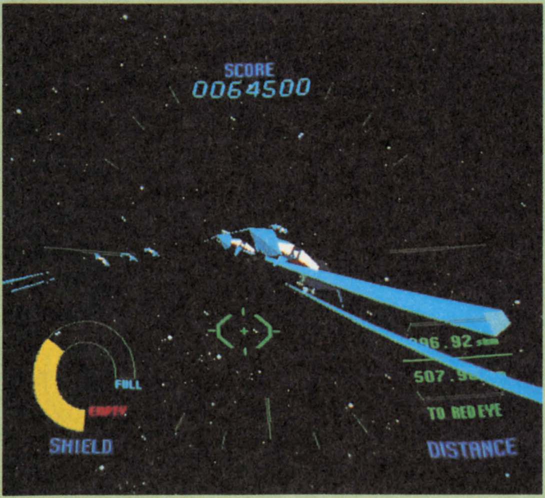
Commander

画面中央左の青い飛行物体。実はこれが敵司令挺コマンダーだ。発進後まもなく、小編隊を率きつれて出現。その後も度々現われ攻撃をしかけてくる。コマンダーが攻撃してくるレーザーは迎撃可能だ。



フュエル・シールド

画面左下には常時フュエル・シールドが表示され、ダメージを受けるとシールドが減少、残りわずかになると"Danger"が警告される。敵のファイターを迎撃し、敵機動惑星Red Eyeを目指せ！





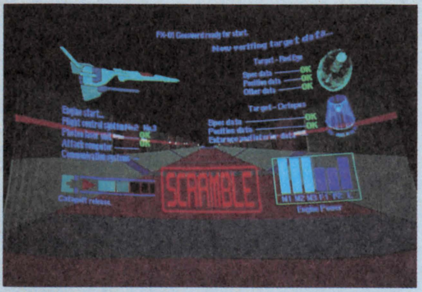
▶オクトパス侵入路入口。砲台が撃ってきたスターレーザー（画面左下）をすばやく撃ち落とせ

敵の戦闘機械（メカ）や大型戦艦の猛攻をよけることはできない。しかしミサイルやスターレーザーは迎撃できるので正確に撃ち落とすこと。また、それらを発射している砲台を破壊し、もとを絶つことが重要だ。ここで意外と甘く見てしまうのが敵の小戦闘機だが、彼らの撃つレーザーは迎撃破壊が不可能なのだ。戦闘機ごと早めに撃墜しておかないと、後で命取りになるぞ。

ザコと思って気を抜くな！
敵戦闘機の攻撃に要注意

（注）：画面は開発途中のものです。また、無限遠投影システムによって、多少ゆがんで撮影されています。

ARCADE NEW GAME



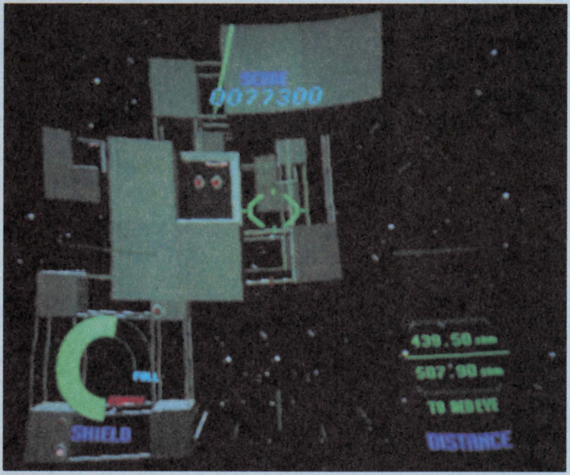
目標:エネルギー集中点

Power Stone

Condition green, Checklist complete. Prepare for departure.
Good Luck Geosword, Over.

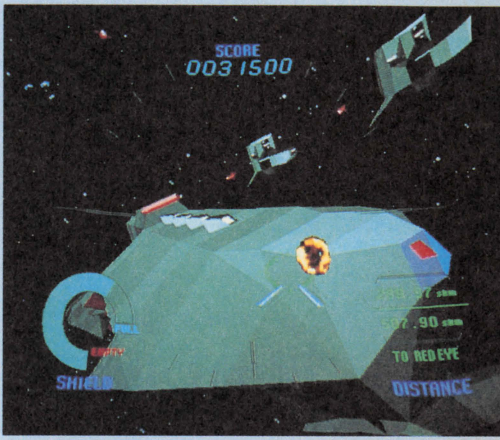
空中プラント

敵軍が惑星Red Eye上に建設中の空中プラント群。
砲台を持ち、破壊不可能のレーザーで攻撃してくる。



戦艦地帯

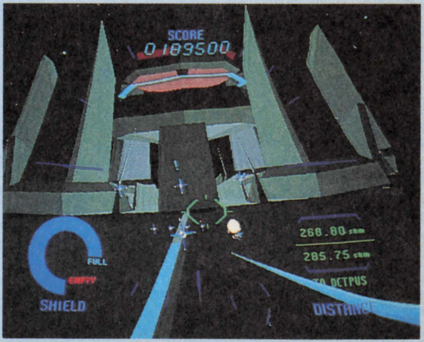
アステロイドベルトでの戦闘で警戒システムが作動、大小の敵戦艦が攻撃をしかけてくる。



◀敵戦艦の中でも一番巨大な1,000m級艦デルタノーズを確認

敵機動惑星Red Eye

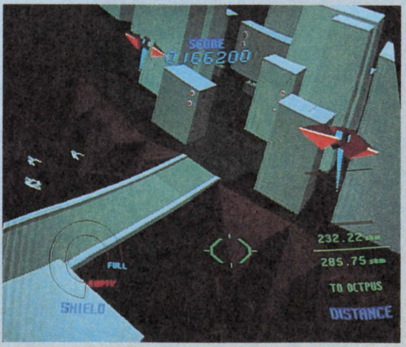
連邦主星を守るため、ウェイブ・キャノンを破壊し、惑星Red Eyeを無力化せねばならない。ジオソードは惑星上の渓谷を抜けて、動力炉オクトパスを目指す。最終目的はパワーストーンの破壊だ。



◀動力炉オクトパスに到着、これから内部に侵入。目標はエネルギー集中点パワーストーン



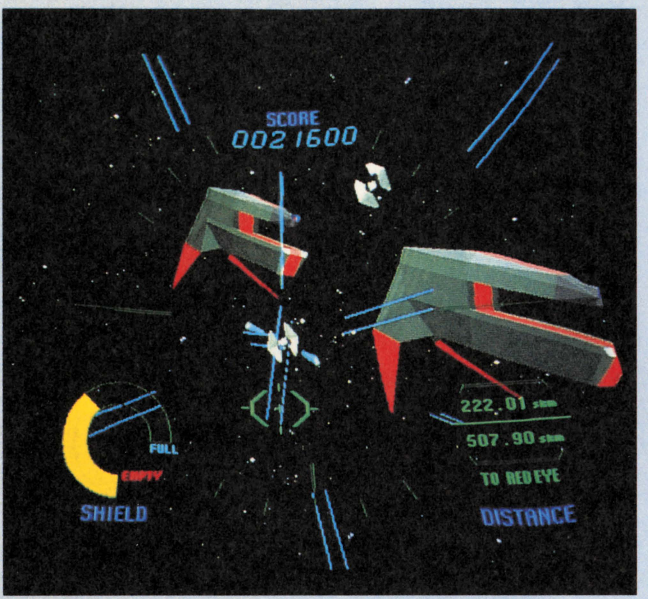
▶視界の悪い渓谷内での激戦。地面から、横から砲台が飛び出す



◀渓谷を抜けるとオクトパスの周辺施設が林立している

ユニークな敵機械生命体(キャラクター)の猛攻

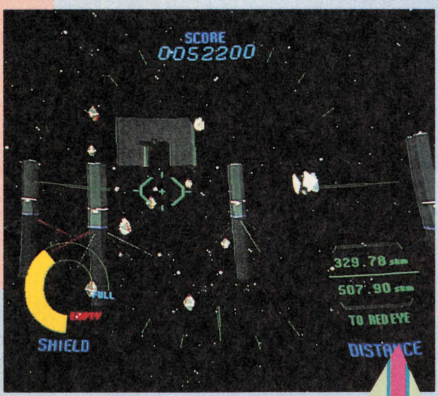
無機物で構成された様々な敵の戦闘機械(メカ)が、執拗に攻撃をしかけてくる。中でもユニークなヤツを紹介しよう。



アステロイドベルト通過後まもなく、左右から現れるのが画面中央にいる白いキャラ、マッドハンターだ。中央で止まると、いきなり四方八方に弾を乱射するかなり迷惑なヤツ。弾をまき散らす前に仕止めることをオススメする。近くに2機いるホッチキスみたいなのは、巡洋艦ツインハルズだ。

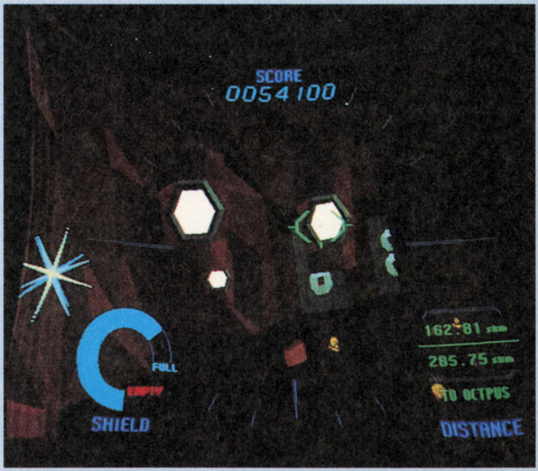


アステロイドベルト通過後、ワープエフェクトと共に突然目の前にワープしてきたシャドウリング。



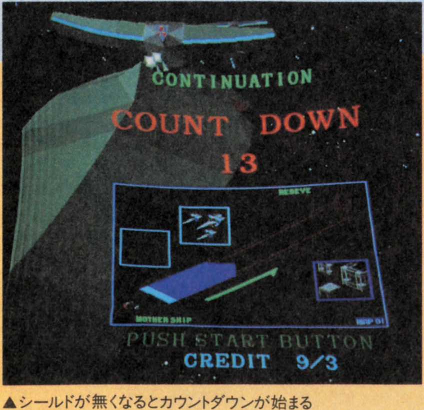
コの字型の物体は敵機のエネルギー補給基地で、柱みたいなのもその一部。攻撃してこないが破壊することもできない。白い岩石みたいなのは機雷デスボール。基地施設を守っている。

惑星Red Eyeでの地上戦で、渓谷地中からいきなり現れてスターレーザーを撃ってくるのが画面中央の岩石のキャラ、ログアイ。あわてずコアを狙って片付けていこう。



マニアじゃなくたって最終面を見たい!!

コンティニューのカウントダウン中にコインを入れれば、左下のシールドが満タンになり、その場面からプレイできます。パワーストーンを破壊するまでは何としてもたどりつきたいもの。しかし、それですべてが済んだ訳ではない!?



▲シールドが無くなるとカウントダウンが始まる



▲オクトパスの核、パワーストーンを破壊。
しかしコマンダーはまだ撃滅していないはずだ……

日本初上陸!!

バーチャルリアリティ技術応用
VTOLジェット戦闘機ハリアー空中戦ゲーム

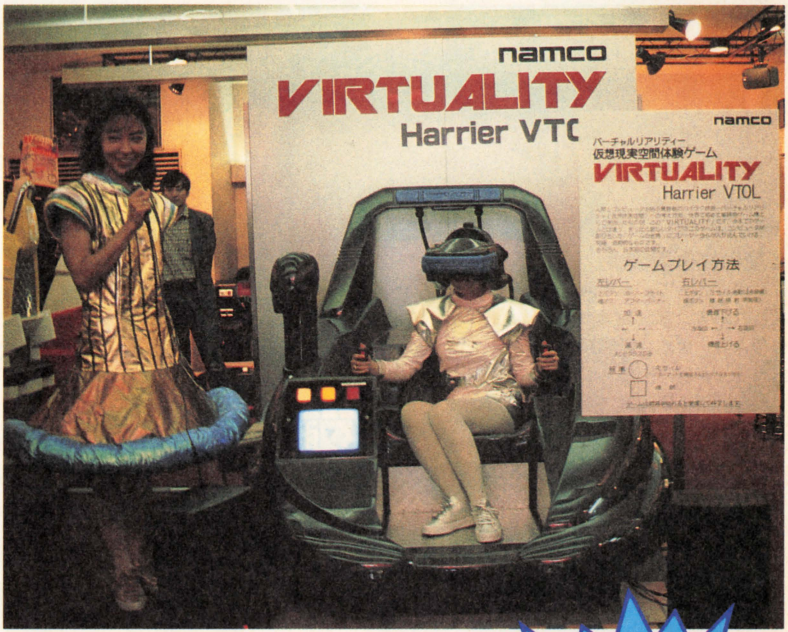


バーチャリティー1000SD



海を越え上陸した新世代ゲーム。
ヘッドマウントディスプレイ装着、
360度CG三次元映像のドック
ファイトが眼前にひろがる。

バーチャルリアリティとは？
仮想現実、または人工現実感といわれている。コンピュータ映像を駆使して創った虚構世界にあたかも入りこんでしまったように錯覚する世界。
もともとNASAエイムズ研究所で生まれた技術。ゲームへの応用は『バーチャリティー1000SD』が世界初。今、各方面から一番熱いまなざしが注がれている。



▲PC新宿店にてデビューした「バーチャリティー1000SD」とゲームインストラクターの美しいお姉さん

NG読者ちやちゃんの「バーチャリティー1000SD」体験記

「ヤッロー、どこいった！」

頭を上に、後ろに、横に、360度追跡可能の迫熱の空中戦

1991年6月12日
プレイシティキャロット
新宿店。

僕は、とんでもないゲームに出会ってしまった。久々のときめき。まず、ヘルメット型ゴーグルをかぶる。ムムッ。頭がでかいのかなぁ。ちょっと苦しいぞ。ウン、トップガンの気分だ。コックピットに座ったままの風景が拡がる。滑走路をすべるように離陸／敵機出現パターンは待ち時間にチェックしておいたから、大丈夫。はじめは下から3機出現だ。照準とターゲットを合わせ、バルカン砲発射／敵機撃墜／おう、逃がしたか／「ヤッロー、どこいった／」頭を上下左右にふって探す。こいつは今までのゲームになかった新感覚／上を向いて敵機を発見。奴の腹が見えた時は「いやがったぜー」と心の中で叫ぶ。3機打ち落とせば、空中給油ののち、ステージ2へ。次は5機だ／「やってやるぜぃ」、血湧き肉踊るぜー。ミサイルは4発。バルカン砲は無限。敵が目の前にくるまで待て。敵を追うには頭を動かせばいい。5機撃墜の後は空母鑑に着陸。これは、少し難しいが機首の上げ下げをうまくコントロールすればいい。ミサイルが補給されて次のステージへ飛び立つ。ああ、でももう燃料切れだ／初プレイのスコアは3200。他プレイヤーの平均が1000〜1500というから、まあいい方かな。でも、1回じゃもの足りな〜い／もっと立ち上がったり、180度後ろを向いたり、逆立ちもしたかった／

こうした空中戦ゲームに某社の『G—LOC』があるけど、『バーチャリティー』はまさにそのGロック感覚。なにせ、ヘルメットの重さで鼻が押さえられて呼吸困難、酸欠状態で意識を失いそうになる（笑）。

ゲームとしての完成度は、今ひとつだけど、未知なる可能性大。ぜひぜひ、ナムコ的味つけを加えて、『スターラスター』や『レッスルボール』ができるバーチャルリアリティソフトを開発してください。



▲「ヤー」とポーズをとるちやちゃん



レッツ・チャレンジ企画
夏休みの工作
―海の思い出を形にしてみよう―

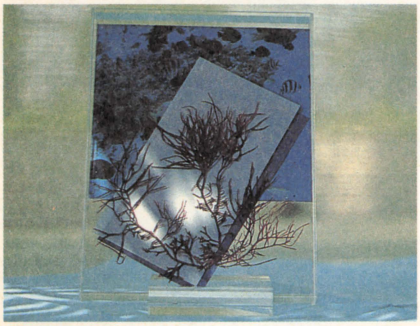
夏はやっぱりアウトドア！ 今年は海へ行くよってキミ、海で見つけた自然の素材でいろんな物を作ってみないかい？ 海の思い出を大切にしたいから、海の素材で思い出を形にしてみよう。貝、石、海草でどんなものができるかな。NGスタッフのアイデア工作を紹介しちゃうから、キミもぜひチャレンジしてみてね。

工作1 海の思い出を飾る

透明のグラスの中に、砂と貝を入れておくだけでも充分ステキなインテリアになってしまうけど、こんな風な飾り方もおもしろいよ。たとえば、海で拾った石を組み合わせて鳥にしてしまう。絵ハガキの手前に貝をアレンジして立体の壁掛けにする。そして、海草を押し花にしてアクリル板の写真立てに入れてみる。海草の押し花はもっといろいろ組み合わせると、前衛芸術の作品みたいにもなるぞ。



▲貝の立体壁掛け
画材店で売っている木製パネルを裏にして使う。枠を白いアクリル絵具で塗って、中に絵ハガキをはめ込む。手前に瞬間接着剤で貝をつければでき上がり。貝は木工ボンドやセメダインではうまくつかないので要注意。エポキシ系瞬間接着剤を使うといいよ



▲海草の押し花
草花の押し花を作るのと同じ。海草をよく洗ってから水気をふいて、紙2枚の間にはさみ百科辞典を3冊ほどのせ、3日くらいたったらでき上がり。紙に貼って額に入れてもいいし、アクリル板のなかにはさんでもいいね



▲石の鳥
拾った石の中から、ちょうどいい形のものを見つけ出し、口と目を瞬間接着剤でつける。クラフト紙を細かく切った物を巣にする。ホラ、みるみる卵を暖める鳥になるよ



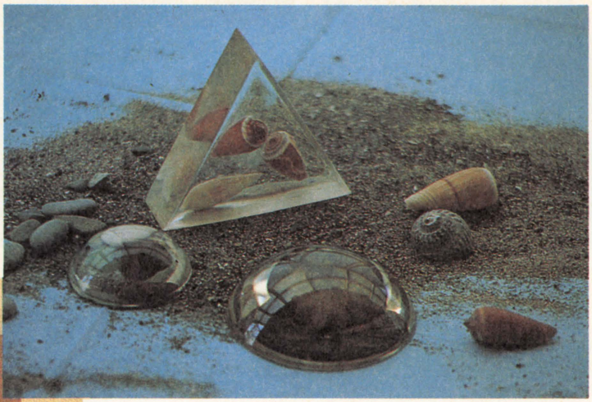
▲貝の迷路ゲーム
これも、画材屋さんで売っているパネルを裏にして、アクリル絵具で彩色するとベースができる。ここに貝をつけていく。貝の接着面を平らにするために、紙粘土で仮止めしてみるとうまくいくよ。粘土が乾いてから接着しよう。最後にインスタントレタリングで文字を入れればでき上がり

工作2 海の思い出で遊ぶ

海で拾った貝や石で何かゲームができないかな？ と考えた。パックマンのように、貝や石で迷路を作ってみてはどうだろう。できた迷路をビー玉をころがして遊ぶ。コロコロ、ころがる玉の音が快いぞ。もっと凝りたい人は、スマートボールやピンボールのような仕組みにしてしまってもいいかもしれない。夏に貝のゲームなんて、いいじゃないカイ!?

工作3 海の思い出を固める

海で拾った貝や石を固めてペーパーウェイトを作ろう。透明なエポキシ樹脂で固めると、海辺の素材の濡れたような自然の美しさが再現される。アクセサリーなどにも応用できるし、プレゼントしてもステキだ。



▶貝と石のペーパーウェイト
貝や石をよく洗い乾かしてから、型に流した樹脂の中に入れて固める。固まり具合を見ながら自分の好む位置に素材をもっていくのが難しい。型はシリコンがベスト。材料費が高く、扱いも難しいのがエポキシ樹脂の欠点だが、うまくできた時の美しさは格別だ

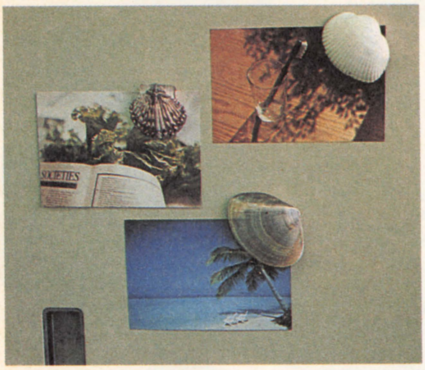
工作4 海の思い出で留める

友人から送られてきたステキな絵ハガキを壁に留める。旅行やプールの予定をコルクボードに留める。そんな時も、文具店で売っているプッシュピンやマグネットに工夫するだけでこんな夏っぽい雰囲気が楽しめるよ。２枚貝はマグネット、小さな巻き貝はプッシュピンにね。





◀貝のプッシュピン
貝のへこみの中に市販のプッシュピンを入れてみて、ピッタリ合ったらすき間を紙粘土でうめよう。画鋲でもＯＫ



▲貝のマグネット
貝のへこみの中に文具店などで売っているマグネットをはめてみる。大きさが合っていたら、あとのすき間を紙粘土でうめればでき上がり

工作5 海の思い出を送る

ありきたりの暑中見舞なんかつまらないなぁ、と思っている人にはこんなアイデアもあるよ。洗面道具とかを入れる時に使うビニールポーチに、貝とメッセージを入れて、なんと、そのまんま送っちゃうのだ。この透明感が涼しげでいいでしょ。また、ちょっと凝ってみたい時は、貝のキャンドルを作ってきれいにギフトラッピング。メッセージをそえて送ろう。このキャンドルは夏の夕食のテーブルにアレンジすると、とってもおしゃれだよ。



▲貝の暑中お見舞パック
ビニールポーチにギフト用のインシュレーション（細切り色紙）を入れてクッションにし、貝を並べてメッセージを入れる。シールをはってその上に宛名と切手を。リターンアドレスは裏にシールをはって書いておく。一枚厚紙を台紙に入れておくと片方に寄るのを防げる。ファスナー部分は開かないようにセロテープで止めておくこと



◀貝のキャンドル
巻き貝（この場合はさざえ）の穴の中に、ろうそくをけずって詰める。それから芯を入れてギュッと指で押して固め、一番上の表面のろうはとかしてカッターで削り表面をみがこう。貝自体にアクリル絵具で色を塗ってみてもいいね

My Hobby Island

マイ・ホビーアイランド

今月も楽しいグッズがいっぱい！
幅広いナムコの関連グッズ、もらさずチェックしてね！

TOY

'91おもちゃショーでも大好評。あのコズモギャングズがキミの部屋にやってくるよ！

すっかりおなじみ、痛快エレメカゲーム『コズモギャングズ』。愉快でにぎやかな宇宙盗賊団のコズモたち、元気さ余って、この夏ついにアーケードから飛びだすぞ！　コミカルなキャラクターとゲームの面白さをギュッと濃縮、ミニサイズで登場だ。

遊び方は、いたってカンタン。アーケード版をやったことのあるキミならすぐわかる。プレイヤーの手前にあるエネルギーコンテナを奪おうと迫ってくるコズモたちをバンプガンで阻止するというもの。ただし、アーケード版と違う点は、直接プラスチック弾を入れて撃つ実射スタイルになったことと、成績は撃ったコズモの数ではなく、E（エネルギー）・コンテナを守った時間であるという点だ。すなわち、1回でもコズモにE（エネルギー）・コンテナをタッチされるとゲームオーバー。時間一杯最後まで守り切れるか、はたまた途中でタッチされちゃうか……。キミのプレイ結果は4段階のレベルランプで表示される。ズンズン迫ってくるコズモたち目がけてビュンビュン撃つ。とにかく撃って撃って撃ちまくれ！　弾が当たってひっくり返るコズモ、それでもめげず迫ってくるコズモ……。つい我を忘れて燃えてしまうぞ。そして相変わらず可愛いコズモたちだけど、可愛さばかりに気をとられちゃ、足元をすくわれる。ヤツラもE・コンテナを奪うのに必死。だんだんとスピードをアップしてやってくるぞ(3段階)。こうなると4人(匹?)のコズモに弾を当てるのは、なかなかのワザが必要だ。焦らず、しかも俊敏にコズモたちを撃ちまくり、高いレベルをマークしよう！



8月上旬㈱セガ・エンタープライゼスより
全国有名デパート・玩具店で発売　¥9,800円(税別)

CD

●ナムコゲームサウンドエクスプレスVOL・5『ローリングサンダー2』

ゲーム中のオリジナル曲全曲＋未使用曲4曲で、全22曲収録。豪華オールカラーのインナーは、作曲者・企画者らのコメント&スコア譜&キャラクター・ドット絵付きだよ。渋いジャズでキミもハードボイルドダンディーだ！



▶ナムコゲームサウンドエクスプレスVOL.5
『ローリングサンダー2」（イラストレーベル）
ビクター音楽産業㈱より発売中
CDのみ¥1,500円（税込） VICL-15005

●『765メガーミックス』

フェアチャイルドの戸田誠司プロデュース。収録曲はすべてハウスアレンジのゲームミュージック。曲目は、源平討魔伝、ワンダーモモ、ゼビウス、ナムコ・イン・ジ・80S(メドレー)、妖怪道中記、ゼビウス(別バージョン)の全6曲。この夏はコレをバックにレッツ・ダンス！

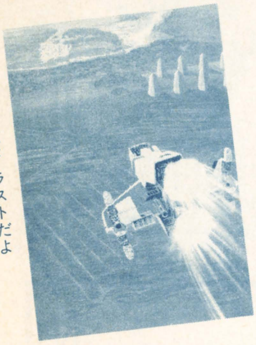


▶『765メガーミックス』
㈱アポロンより発売中
CD；APCG-4014 ¥2,000円（税込）
MT；MPTG-4014 ¥2,000円（税込）

★前号で紹介したビデオ『TVゲームの歴史—ナムコ編』VOL.1とVOL.2が1枚のLDに収められたよ。㈱ポニーキャニオンより発売中。¥4,900円（税込）、PCLP-00170

NEW RELEASE

BOOKS



▶表紙はこんなイラストだよ

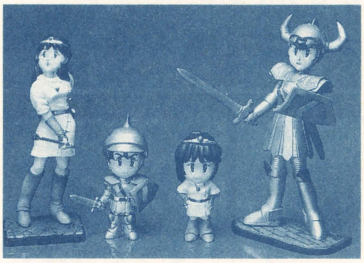
●小説『ドルアーガの塔』
ドルアーガの世界が小説にまとめられた。活き活きと描かれるギルやカイらの登場人物たち。再度、新たな感動を与えてくれる一冊。ファン必読。
8月中旬発売　双葉社刊
¥1,000円(税込)
著・井上尚美

●小説『ゼビウス』
ナント、あの遠藤雅伸氏自らの書きおろし。4部構成のゲームストーリーをもとに、練りに練った小説が完成。ゲームフリーク座右の書。
発売中　双葉社刊
¥1,000円(税込)
著・遠藤雅伸

GARAGE KIT

ナムコキャラのフィギュア続々登場

ついに出た、『ドルアーガ』シリーズのギルとカイ、『源平討魔伝』の景清がガレージキットになった。これ、実際、本当によくできている。しかも、ギルとカイは4頭身フィギュアに、それぞれデフォルメ・カイとデフォルメ・ギルのおまけ付き。う〜ん、この心づかいというか、こだわりというか、嬉しいじゃあないか！　もう一方、景清はというと……。見てよ見てよ、この面構え。怨念の胸中が痛いほど伝わってくる。ファンにはこたえられないね。夏休みの間、じっくりとキット制作にハマッてみないか！

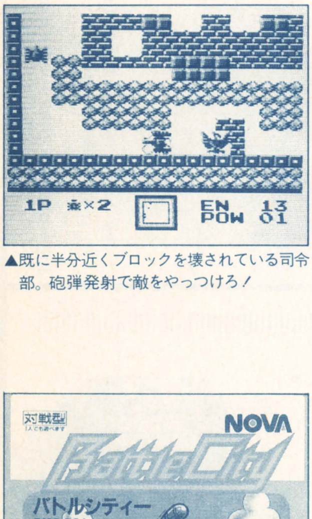

▲カイ＋デフォルメギル（カイ1/12スケール）¥2,800円(税別)
▲ギル＋デフォルメカイ（ギル1/12スケール）¥2,800円(税別)


▲景清　1/8スケール　¥4,800円(税別)

以上商品は、すべて㈱ボークスより発売中　お問合せ:075(955)2087

GAME BOY SOFT

ゲームボーイ用 バトルシティー発売日決定！



▲既に半分近くブロックを壊されている司令部。砲弾発射で敵をやっつけろ！

お待たせ〜。ゲームボーイ用『バトルシティー』が㈱ノバよりついに8月9日発売！　みんなの前に姿を現すよ。
ゲームはご存知、アクションゲーム。迷路と化した戦場"バトルシティー"が舞台だ。森や川、氷原が散在する無限のバトルフィールド。敵軍は、シティーを占拠しようと、その中枢である司令部を狙ってくる。司令部が爆破されるとゲームオーバーだ。プレイヤーは、敵軍の攻撃を阻止すべく、マイタンクをパワーアップさせ砲弾発射!!　キミのテクと作戦で司令部を守り抜け！

●ゲームボーイ用『バトルシティー』
8月9日全国有名デパート・玩具店で発売　㈱ノバより
¥3,090円(税込)



VIDEO

ナムコ映画第2弾「カブキマン」ビデオ好評発売中

ナムコ通なら知ってるハズ。クマドリフェースで割り箸手裏剣、スシ・ソバ攻撃で敵をやっつける、奇想天外なんじゃこりゃ、ギャグ満載のコミカルアクションムービー『カブキマン』。恐ろしいほどハチャメチャだけど、なぜか憎めず笑いが出ちゃうこの映画が、とうとうキミのデッキに差し込まれる時がやってきた！　出展した映画祭や劇場公開で観のがした諸君、これでカブキマンは永遠にキミのものだ！　アクションシーンで手に汗握り、攻撃シーンでストレス解消。このナンセンス映画で思う存分笑っておくれ！
なお、春に開催されたヒューストン国際映画祭(米)では、コメディ作品部門において堂々金賞に輝いたよ!!

●カブキマン
発売元:㈱ナムコ
販売元:㈱徳間コミュニケーションズ
¥14,800(税別) 105分



©K-M Company Productions

★業務用『ワルキューレの伝説』がビデオになったよ。これでいつでもワルキューレやサンドラに会えるね。キングレコード㈱より8/21発売¥4,000円(税込)40分・KIVE-14

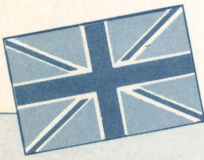
NGフォーラム

NG FORUM

夏休みの宿題は、すすんでいるかな?
一息つく君に贈るナムコニュースの数々。

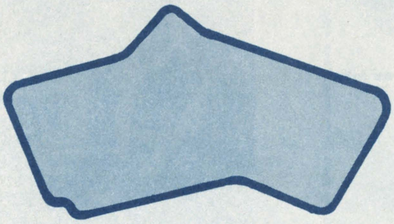
〈NEWS〉

ファイナルラップ3 仮称 コース決定と当選者発表



イギリス

1周＝4,780km
世界で最もスピードの出る超高速サーキット
追い越しポイントも比較的多く、熾烈なバトルが展開される



ファイナルラップシリーズ第3弾、コース募集に多数のご応募、どうもありがとうございました。応募総数8910通。各コース別の結果は

1 オーストラリア	1914票
2 イギリス	3275票
3 ドイツ	2317票
4 ハンガリー	1404票

よってイギリスに決定! 君の予想や期待はかなえられたかな? 年内にゲームセンターに登場する予定だから、選んだコースでバリバリ走ろう。

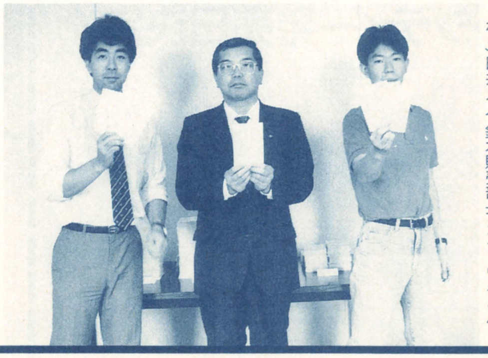
さて、お楽しみのプレゼント当選者もあわせて発表しよう。ホンモノのカートが当たるなんてドキドキだね。厳正なる抽選は、ナムコ営業本部で決行された。♪ジャンジャカジャーン!

A賞　レーシングカート　1名
佐藤　宰君（東京都）

B賞　小型テレビ　2名
横谷耕一君（奈良県）
下出慶太郎君（大阪府）

C賞　コードレスホン　3名
平沼　孝君（北海道）
中村照彦君（兵庫県）
小田切重幸君（宮城県）

ラッキーな君たち、おめでとう!



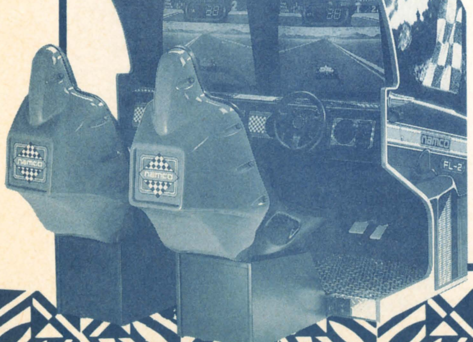
◀応募ハガキの山を前に当選者を発表する（左から）田井凡人、鈴木販売部長、ゴショワキさん

〈OVERSEAS NEWS〉

米国リプレイ誌 1991年6月号 にて

アップライト部門
『ファイナルラップ2』1位

ベストニュービデオ部門
『スティールガンナー』1位を獲得!

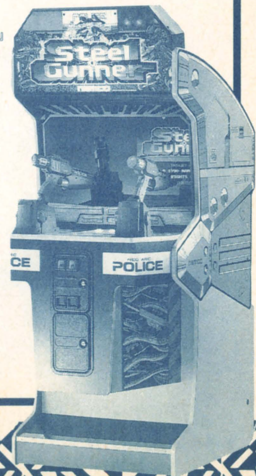


◀海外仕様の「FL2」シート に注目

米国最新ゲーム事情を伝える『リプレイ』誌。6月号では、ナムコゲームが堂々2部門で1位を獲得したよ。これは、米国の代表的ゲームセンターの機種別売上に基づいたランキング。

面白いゲームの評価は海の向うでも同じ。君のゲームライバルは、日本人だけじゃないぞ!!

海外仕様の▶『スティールガンナー』前面がシブイ



〈EVENT NEWS〉

'91東京おもちゃショー開催 ナムコ8アイテム出展

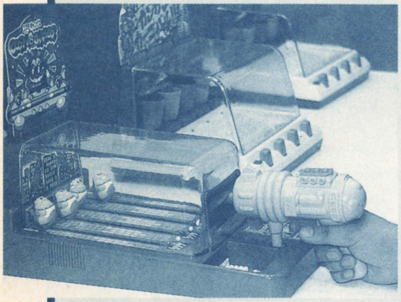


国内外のおもちゃを一堂に集めた「'91東京おもちゃショー」。6月6日〜9日の4日間、幕張メッセで開催された。今年のテーマは〝おいでよ！ファンタスティックゾーンへ〟。230社、3万余点のおもちゃが勢揃いしたんだ。

もちろん、ゲームも目白押し。我がナムコもC・S・G・の一環としてブースをかまえ、参考出品を含む8アイテムを出展した。それは次の通り。MD『マーベルランド』『妖怪道中記』『メガトラックス』FC『ファミリーサーキット'91』『ちびまる子ちゃん―うきうきショッピング―』PC『ワールドジョッキー』GG『ワギャンランド』参考出品FC『平成天才バカボン』。用意されたモニター44台。連日ひっきりなしの人で人気の高さが示されたよ。

さらに、ゲームセンターで大人気の『コズモギャングズ』。『ワニワニパニック』に続いて家庭用で登場だい。プラスチック弾でコズモを打てば、カタカタと後ろへ下がるニクイ奴。詳しくは10ページを見てね。

そういえば、メダルゲーム機の家庭版もチラホラみかけたなあ。ウ〜ン、部屋がミニゲーセンとなる日が近づきつつあるかもしれない。



▲迫りくる4匹の
ミニ・コズモを撃て！

〈NEWS〉

第4回出版社対抗ゲーム大会



▲ゲストで登場、遠藤雅伸さん(左端)と、応援賞を受けたインドマン氏



▲「殿、バッターアウトでござる！」
「フーム、たろすけの奴、うまく動かぬなぁ」

ゲーム名 ＼ 順位	1位	2位	3位
妖怪道中記	ファミコン通信	㊛勝 連合軍	ヒッポンスーパー
ファミリーサーキット'91	ファミコン通信	ゲームボーイ	GTV
ワールドジョッキー	ファミコン通信	ナムコ	㊛勝 連合軍

いつも君たちにゲーム情報を教えてくれるファミコン、パソコン雑誌。その編集者たちが集まって、ナムコでノリノリのゲーム大会さ。7社9誌、ギャラリーを含め、89名が参加した。

ゲームは、MD『妖怪道中記』FC『ファミリーサーキット'91』PC『ワールドジョッキー』の3種目。

さて、結果は、『ファミコン通信』強し！ナムコも、健闘したけど、今一歩かな。賞品は、優勝鍋や熔接マスク、健康鉄ダルマ「福ちゃん」、トコロ天突き器などなど、爆笑モノの連続。

みんな大人になっても、心はゲームキッズなんだね。

〈OVERSEAS NEWS〉

フロリダ州オーランド

ユニバーサルスタジオ内にナムコゲームステーション！

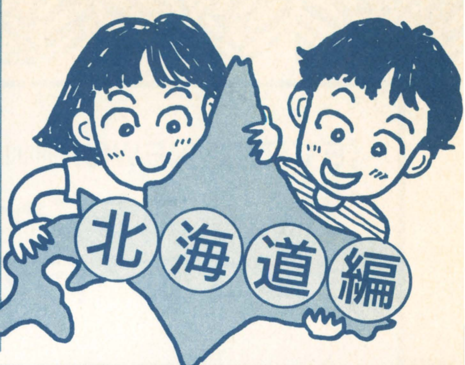
UNIVERSAL STUDIOS Florida



▲アンティーク調の入口
ナムコの文字が輝いている

本場の一大シネマアミューズメントパークであるユニバーサルスタジオ。『キングコング』や『E.T.』『ゴーストバスターズ』といった人気映画の名場面を体験できちゃう。その他にも特撮シーンのメイキング、特殊メイクショーなど映画ファンならずとも楽しめるアトラクションが、いっぱい。その一角に、ナムコのゲームステーションがリフレッシュオープンしたよ。ファミリー向、大人向と、2店舗あるんだ。内装はスペース感覚でまとめられている。夏休み、アメリカに行く君、要チェックだぞ。

LOCATION NETWORK
ロケーションネットワーク

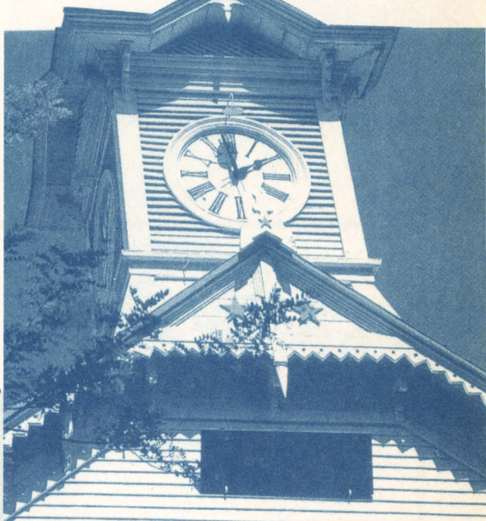


札幌&小樽

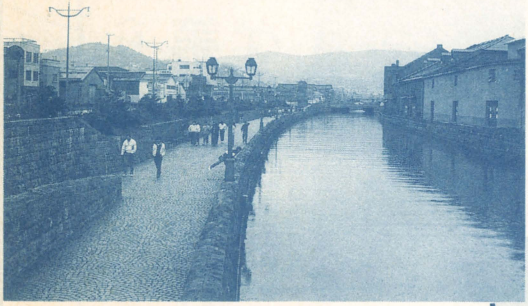
ヤッホー、夏休み突入!!
みんなEnjoyしてるかい？ 今回のロケネットはドーンとでっかい北海道だ。札幌&小樽それぞれナムコのお店をチェック!!

ロケーション紹介

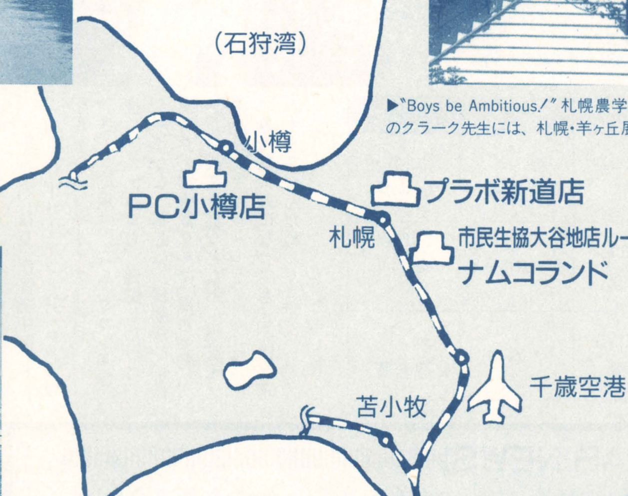
- ●市民生協大谷地店ルーシー・ナムコランド
- ●札幌・プラボ新道店
- ●プレイシティキャロット小樽店



▶ビルの谷間から心なごむ鐘の音を聴かせてくれる札幌時計台

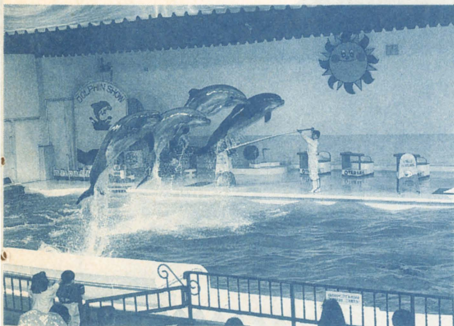


◀冬には冬の、夏には夏の情緒を感じさせる小樽運河。昭和初期は〝北のウォール街〟と呼ばれた小樽。この運河も重要な航路だった

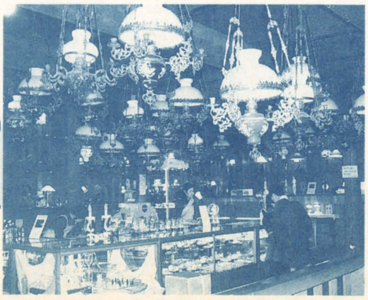




▶〝Boys be Ambitious!〟札幌農学校（現北海道大学）のクラーク先生には、札幌・羊ヶ丘展望台で会えるよ



▼イルカショーは小樽水族館で。海に柵を施しただけの海獣公園は必見。ゴマちゃんもいるよ



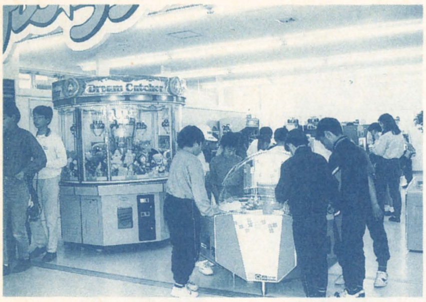
▶小樽のお土産に硝子（ガラス）のランプはいかが？



▲ご存知、すすきのラーメン横丁。味自慢の16店が軒をつらねる。ん〜、美味しそう

市民生協大谷地店ルーシー ナムコランド

学校帰りに気軽に寄れるアットホームな居心地良さ



▲ナムコランドの入口はスウィートランドがお出迎え。他に子供用メダルゲームも充実



▼学校帰りの高校生。「さ～て、今日は何をプレイしようかな」

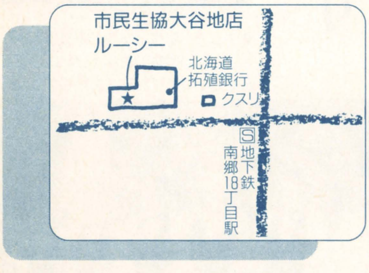
住所／〒003北海道札幌市白石区栄通り18丁目555の2
市民生協大谷地店ルーシー
新館1階
☎011(857)6400
営業時間／AM10時～PM8時
定休日／水曜日

羽田空港から飛行機で1時間と20分。あっと言う間に着いちゃう北海道。イメージ通りの大自然もドーンと広がっているけれど、北の都・札幌市は、道路が碁盤状で地下鉄や地下街が発達したビッグシティ。さっそく、地下鉄東西線に乗って市民生協大谷地店ルーシーにある「ナムコランド」へ行ってきたぞ！

市民生協大谷地店ルーシーは、南郷18丁目駅から徒歩3分。大きなショッピングセンターだ。その1階、ナムコランドは、お父さんやお母さんに手を引かれるちびっこから、中高生、大人までいろんなお客さんが遊びに来てくれるよ。広～い店内には、乗物・プライズマシン・コクピット型ビデオゲームなどが所狭しと並んでいる。

「4台通信のファイナルラップ2やウイニングランが中高生には一番人気。よく学校帰りに寄ってくれるんですが、最初は1人とか2人で来てた子たちも2度3度来るたびに人数が増えてゆく。クラスメイトを誘ってグループで来てくださるんですよね。仲間同士でナムコランドが話題にのぼっている……とっても嬉しいです。みんなでワイワイ言いながらプレイすると、FL2やコズモギャングズ、スウィートランドも、もっともっと楽しくなっちゃいますからね。ぼくらスタッフもその雰囲気を大切に、肩肘はらないアットホームな店を提供していきたいですね。」と語る矢野店長。

とっても温か～い人柄の店長さんに加え、他のスタッフは全員が女性。いつも賑やかなナムコランドだけど、なぜか不思議とホッとする空気が漂っている。やっぱり北海道、優しさも〝雄大〟って感じだね。

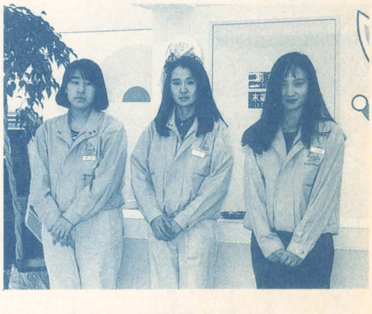




▼クラスメイトとFL2で勝負だ！ 大型筐体はもちろん、新着ビデオゲームが勢揃い

▲常連の女の子たち。この日はコズモギャングズとワニワニパニックに夢中だったョ

▼とっても優しいスタッフのお姉さんたち。ゲーム内容も親切に教えてくれるぞ。左から熱海(あつみ)さん、内田さん、下総(しもふさ)さん。お店に行ったら話しかけてごらん



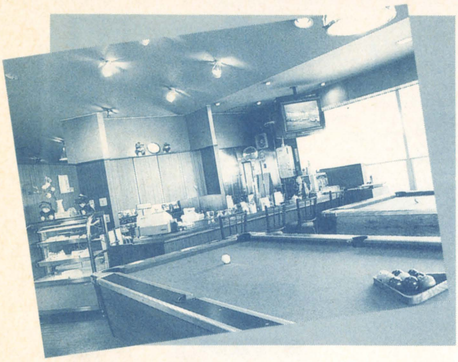




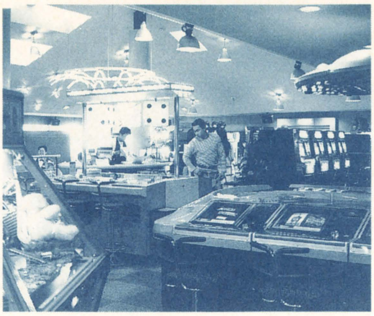
▲ちびっこに囲まれる矢野店長。「うちに来る子はみんな元気ですョ！」

札幌 プラボ新道店

オシャレなムードにうっとり デートスポットはここだ!



▼オッシャレ～なビリヤードスペース



▼メダル機も豊富で大人っぽい店づくりだ

さて、今度は地下鉄東豊線に乗りかえて北上、新道東駅で下車。階段を駆け登り地下鉄5番出口に出るやいなやその真上、すぐ左隣に、アーバン・アミューズメントスポット「プラボ新道店」はある。きらびやかなネオンに彩られたサインボード。一歩足を踏み入れると「こんな雰囲気でゲームが楽しめちゃうの!」と思うほどリッチなムード。凝った照明や観葉植物の配置で、ゲーム機たちも一層ピシッと背筋を伸ばしてプレイヤーを迎え入れているように思える。店内はビリヤード、メダルゲーム、最新ビデオコーナー、カラオケルーム、プライズマシンの山、山、山。こだわりを追求した都市型遊空間だ。このアダルト感覚のプラボ新道店、やがて大人になった日のデートコースとして、今から準備万端、チェックしておくれ!

「お客さまはグループやカップルが大半。女の子には、スウィートランドなどのプライズものや占い、カラオケがひっぱりだこ。特にカラオケは、10時から3時までルーム料無料でサービスしています。もちろんビデオゲームは最新の機械を随時導入。4人通信のファイナルラップ2などの大型ゲームと、人気のコンソレットタイプで計24台余り。店内は押さえた色調でシックに演出。よくカップルの方々が通信・2人プレイで遊んでいらっしゃいますよ。店内はゆっくりくつろげるスペースもありますから、新型デートスポットとして、ゆったりと時間と空間を満喫して頂けると思います。NG読者のみんなもぜひデートは当店で。彼女のウケもバッチリ、間違いなしです!」と佐藤店長。

蝶ネクタイがキマッてるスタッフの中、とってもおしゃれな店長がいうんだから説得力あるよね。これからのデートスポットはプラボにキ・マ・リ、だね!

住所／〒065 北海道札幌市東区北33条東15丁目483番地 地下鉄東豊線「新道東駅」真上5番出口
☎011(711)6020
営業時間／AM10時～PM12時
定休日／なし Ⓟ30台完備



▼プラボ新道店ファサード





▼さっそうと並ぶプラボ新道店スタッフたち。左端が佐藤店長だ。それにしても、みんなカッコイイお兄さんたちなのだ



▼こんな店内でプレイすると、いつものゲームもダンゼン新鮮に感じちゃうから不思議



▲女の子もいっぱい!



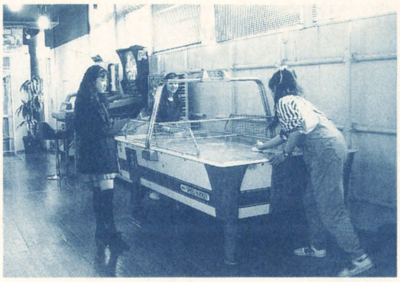


▶毎日が歩行者天国の花園銀座街に面するキャロット小樽店。映画館と同じビルの中にあるのだ

プレイシティキャロット小樽店



▲コズモもキミを待っている！



◀ついつい力が入るスピードホッケー

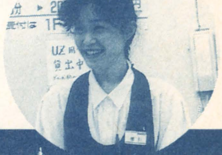
ナムコファンが詰めかけるゲーマーたちのパラダイス

札幌から電車に乗ること約40分。運河の街・小樽駅に降り立つと、ホームにぷ～んと漂う磯の匂い。大都市札幌の喧騒を忘れさせてくれる匂いだ。そしてこの街のキャロットはというと——あった、あった。昔からの繁華街・花園銀座街に面しているぞ。店内入口付近にさっそうと並ぶ4人通信のフォートラックスと8人通信のファイナルラップ2は、いかにも壮観。その他、大型筐体からコンソレット、プライズマシンにピンボール、はたまたバスケットなどのスポーツものやビリヤードまで、あるわ、あるわ。まさにゲームの〝今〟が店中にギッシリ詰まってる。当然のことながらプレイヤーはナムコファン・ゲーム通が集まってくれる。スタッフたちも、ゲームにはメチャ詳しい。そして、頼れる兄貴って感じの渡辺店長は、

「お客さまの多くは中高生。とにかく、ゲームテクはハイレベル。だから新着ビデオゲームには、敏感に対応しています。新着といえどもハイスコアには、いつも目をみはりますよ。でも一番いいなって思うのは、みんながこの店で逢って、楽しくプレイしている顔。シューティングでの真剣な顔、通信ゲーム中の嬉々とした表情……。汗をかいてる顔、スポーツゲームに夢中でキャロット日誌も毎日びっしり書きこまれるんですよ。みんなこの店の宝です。そんなお客さまに、もっと満足、もっと楽しさを感じて頂くよう、明るく爽快な店を作っていきたいですね。」と話してくれた。

たくさんのゲームがあるのにスキッとした店内。だから女の子にも人気があるんだね。さ～て、どれからプレイしようかな！

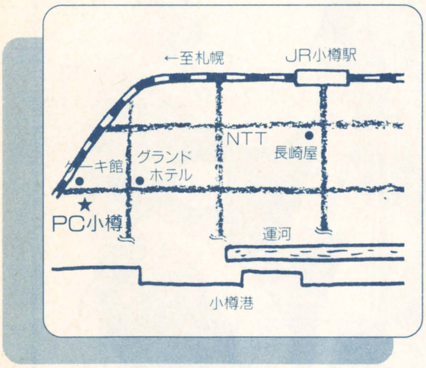
住所／〒047北海道小樽市花園1の1の10東宝スカラ座内
☎0134(23)9596
営業時間／AM10時～PM12時
定休日なし



◀お店のスタッフ紅一点・櫛引さん。「お客様に声をかけられると、とっても嬉しいです！」



▶スキッとレイアウトされたビリヤードコーナー

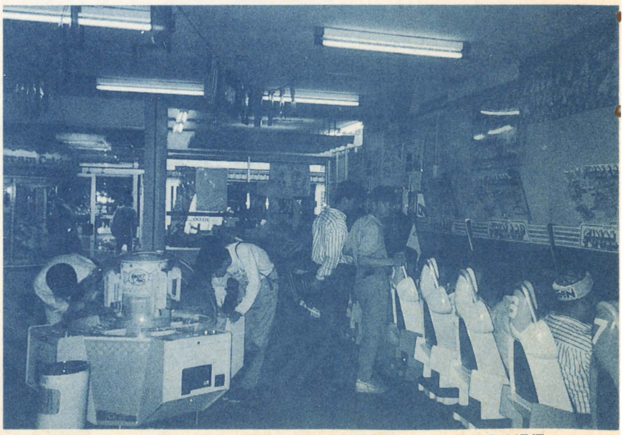




◀「ゲームのことなら何でも聞いて下さい！」渡辺店長（右）と川越さん

▼広～い店内には、ありとあらゆるゲームを設置。一瞬、見わたしただけでワクワクしちゃうよ



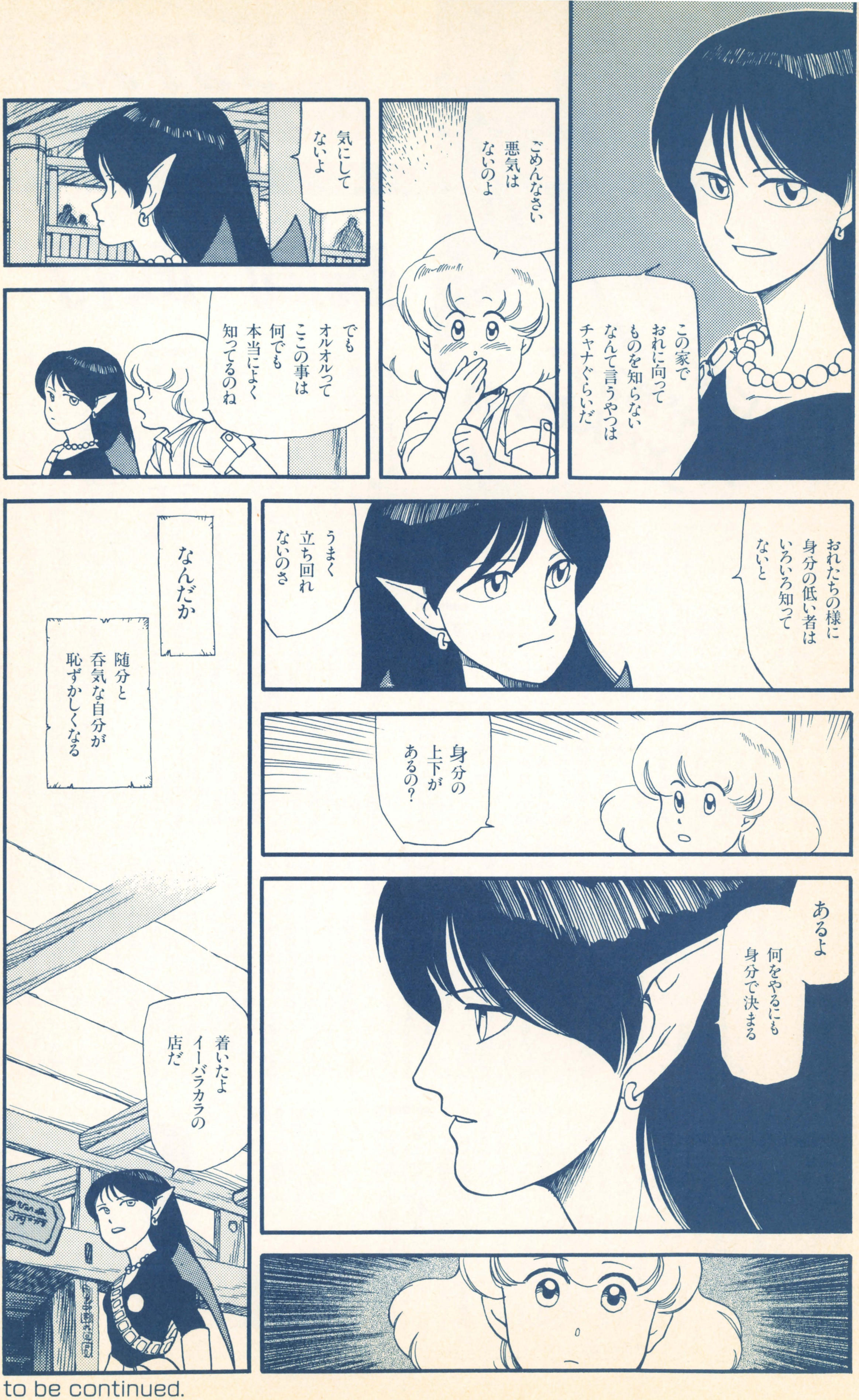


▲いつも友だちとレーサー気分。FL2は8人通信


パップンは怪しげな小瓶を置いて行った
何か液体が入ってるわ開けてみようか
チャプ チャプ
危険物かもしれない
めいろうやかた
迷廊館のチャナ
ACT.13
ふじ ひろし
あいつがもう一度
取りに来るまで待つか
それよりもこれは手掛かりだわパップンがカメラとこれを交換した所へ行けば
カメラを取り戻せる
チャナ頭いい
ああでもだめどこへ行ったらいいのか
イーバラカラの店へ行けばわかるよ
これは薬だから
知らないって言ったくせに
わかっててわたしをからかったのね


何かは
知らないけど
とにかく
これは薬だ
だから
イーバラカラの
店へ行けば
情報が手に入る
すぐ行こう
どっち?
絶対カメラを
取り戻さなきゃ
おとうさんの
カメラ
だから?
それも
あるけど
ここの
写真を
たくさん
撮って
帰って
みんなに
見せるの
なんで?
わたしが
住んでる
世界の人々は
ここがある
ことすら
知らないのよ
これは
最後の地理上の
大発見なのに
?
チャナの
言うことは
時々何だかな
わからない
………


わたしは探検家になりたいの
だから この世界への入口を見つけたとき すごくわくわくしたわ
タンケンカ?
探検家っていうのは
アフリカの奥地で行方不明になったスタンレー卿を捜し出し 彼の遺志を継いでナイル川を源流までたどったリビングストンとか
丸太の船で太平洋を渡ったヘイエルダールとか
シルクロードにさまよえる湖を発見したヘディンとか
CHIZU JÔ NO KOHAKU
そいつら チャナの家のやつらか?
ちがうわ
偉大な先達者よ
だから探検家っていうのは たくさんの危険や困難を乗越えて ジャングルや砂漠や極地に踏み込んで 誰も知らなかったその土地の様子をわたしたちに伝えてくれる人のことよ
ジャングルって? サバクって?
もー オルオルったら 何も知らないんだから 話しにならないわ



to be continued.

ラジアメ通信

★特別企画　NGインタビュー

愛され続けるラジアメの仕掛人

鶴間 政行

つるま　まさゆき

今年で10年目を迎えたラジアメはこの人なくしては語れない。ひろみさんの明るいおしゃべりの合間にボソボソッと入る笑い声の主こそ、構成作家の鶴間さんなのだ。今回はまじめでシャイな緑の王子、鶴間政行氏に突撃インタビューだ！



カメにはカメの良さがあるってことなんだよね

▲現在36歳、妻子待ち。ラジオ好きの投稿少年がやがてプロに……。"構成作家"はまさに天職と言える。ラジアメ以外の現在の仕事は、TVが「やまだかつてないテレビ」、「ごきげんよう」、深夜の「五コマくん」、ラジオが「コサキン」。「コサキン」も今年で10年目。さすが鶴カメという長寿の象徴を名に持つだけのことあり。

ディレクターは監督 構成作家はコーチだね

――構成作家っていうのは、どんな仕事ですか？

ラジアメの場合はコーナーの企画を考えて、それをころがしていくっていう役目ですね。テレビなんかの場合は、ナレーションから出演者のセリフまで考えることもある。番組の組み立てをしていく仕事ですね。

ディレクターは、演出をし、番組を総合的に作る仕事。つまり、野球で言えば、ディレクターは監督で、構成作家はコーチみたいなものかな。

――どうしたらなれるんですか？

難しいなぁ。免許や資格がいるわけじゃないし、弟子入りしてなるもんでもないし、実にあやふやな職業ですね。すき間が空いてて、そこにスッと入れるとなれちゃうんですよ。そのすき間っていうのが誰にもわからないんだ。人間関係ですね。「おまえ、ちょっとやってみないか」みたいな。後はその人の人間性の問題かな。

終わらないっていうのはすごいことだよ

――ラジアメの10年を振り返ってみた感想はどうですか？

過ぎてしまえば早かったね。でもよく続いたなって思う。終わらないっていうのはすごいことです！　振り返ると、いいことしか覚えてないなぁ。とても楽しく今までやってこれたと思いますね。

ただ長く続くと、どうしてもマンネリ化って問題は出てくるんですね。僕はね、マンネリにも良いマンネリと悪いマンネリがあると思うんです。つまり、同じことをずっと続けてるっていうのは、人気があるから続けてるわけでしょ。いいと思うからそうしてるわけで、終わらないっていう安心感はすごく大切だよね。それって良いマンネリだと思うんだ。悪いマンネリっていうのは惰性でいっちゃう手抜きってやつね。時にはこの良さと悪さって裏表だったりするから難しいんですよ。そうなると、自分はまちがっていないって信念をもつしかないですね。僕としては基本は変えずに、現実に照らして部分的な修正をしていくやり方がいいと思ってるんです。

――ラジアメが10年続いてきた理由っていうのは何でしょう？

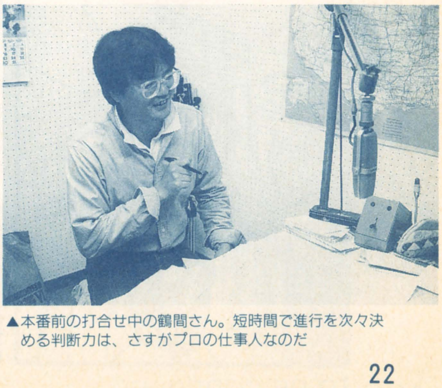
ラジオが続くっていうのは、聴く人にささえられているってのはもちろんなんだけど、半歩こちらがリードしていかなくちゃいけないわけです。魅力がなければその30分をラジオの前で過ごそうとは思わないじゃない。聴く気にさせるための努力は怠っちゃだめなんですね。

僕が心掛けてるひとつは、番組でも言ったんですけど、自分がリスナーだった16歳の頃に立ち戻って自分の番組を再確認するってことなんだ。ゲーム作りだって同じなんじゃないかな？　冷静に立場を変えて自分を見つめてやってきたけど、まちがってなかったって思います。

もうひとつは、常に向上心を持ち続けるってこと。学生時代と違って、大人になると宿題を出してくれる人がいなくなるから、自分で自分に宿題を出さなきゃならないんだ。プラスの要素をどうふくらませていくかっていう宿題をね。ある意味で、自分に対して自分が鬼にならないと。なまけ始めたらどんどん流されていっちゃうもんね。

それから思うのは、ラジアメってカメみたいなもんなのね。世の中で、ブームを作ったタレントや番組って天下をとると、あとは登るか落ちるしかないじゃない。でも、ラジアメって脚光をあびたわけじゃないからね。カメのようにのろのろのろのろやってきたわけ。その良さをわかってくれる人たちがいたから続いたんじゃないかな？　一過性のものだったらすぐ去って行ってしまうからね。

これからもカメのようにやっていきたいと思うんだ。ラジオの長寿番組記録を作ろうと思ったら30年は続けなくっちゃね。ナムコさん、リスナーの皆さん、よろしくお願いします！



▲本番前の打合せ中の鶴間さん。短時間で進行を次々決める判断力は、さすがプロの仕事人なのだ

みんな、心豊かな大人になってくれよ

――では最後に、ラジアメリスナーや、NG読者へのメッセージをお願いします。

「得意なことをもっとのばそう！」ってことだね。もしかすると、それが将来の職業につながるかもしれないし、そうでなくても、その得意なことがその人の自信になるからね。その人を形成する核というか、柱になると思うんだ。そして、その柱は、1本より2本、2本より4本のほうがしっかりするじゃない。広く浅くっていうのもいいけど、狭く深く熱中できる何かを持っていてほしいな。

それから「人をいっぱい好きになり、その人の良さを吸収しよう！」ってこと。恋愛って意味じゃないよ。人間って一人で学ぶことには限界があるじゃない。いろんな人に出会って、感動したり影響受けたりするなかで自分らしさを発見し、豊かな心を育んでいってもらいたいなと思います。

※「斉藤洋美のラジオはアメリカン」はナムコ提供の全国ネットラジオ番組です。

元気新聞

★おたより・イラスト満載の 雑・貨・屋

暑い日には、夕食前におつね屋さんに寄るのが大好きなのです。みんなは、雑貨屋に寄るのが好きだよね。学校は休みでも、NGの雑貨屋はやってるよ!



最近のCDの感想

●**ゲームサウンドエクスプレス 4**

よかった。編集の仕方が泣かせますね。一番最初にはまる5面のところでやられる。まるっきりゲームをやってる感覚で聞けるところがなんともいい。

水没都市、火山、化石は、みな雰囲気とぴったりあっていてとてもよかった。地じんは、辞書を引いてものってなかったので、どういうものかよくわかりませんが、すっきりさわやか~にできていていいと思います。

ドラスピIIのほうは、めがてんさんはアレンジが足りないといっていましたが、私はこれで十分だと思う。これ以上やるとドラスピのイメージを壊しかねない。渓谷は完全にこっちのほうがあっていると思うし、他の面も完全に雰囲気にあっている。ドラスピミュージックの完成度の高さが証明された感じですね。システム2の威力も改めて感じた。

アレンジもオリジナルとつかず離れずで、よくできていたと思う。しかし、めがてんさんがあんな風に曲作ってたなんて信じられない。実は私、音屋さんになりたいと思っています。それで、曲を作ってみるとだいたいドラスピのエンディングに似てしまうんですよ。影響うけてるんですねぇ。

●**ビデオゲームグラフィティ Vol・7**

これもよかった。スティールガンナーはかっこいいし、ピストル大名も楽しいし。一番気にいったのは球界道中記のメドレーと「ひっこめ~」です。以上3つは私個人としては文句なしですね。コズモギャングズもよかったけど、同Vol.2のブレイザーみたいな感じだった。アレンジの方はというと、歌の2曲はどちらもよかった。バーニングフォースのエアロスペースの方はアレンジしたという感じではなく別の曲っぽくなっていた。ドラゴンセイバーの方は、それだけ聞けば悪くない。が、EX-PRESSのアレンジと雰囲気がそっくりなのであまりよかったとは言えないと思う。やはり同じ人に5曲もやってもらうのは無理があったのではないかな、と思った。

聞いてもらえてよかった。

Ⓢ東京都　町田耕一　**のそ**

心暖まるストーリー

2月末、世の受験生たちもほとんどは入試が終わってしまい、結果を待つだけの日々。私もそんな受験生の一人でした。郵便屋さんのバイク音が近づいてきて、ポストに投函される音。今日はどうだろう!　今日は!　ポストを開け、中を見る。そこには、○○大学と書いてある合格番号表の入ったダイレクト・メールだけ。ああ今日もだめだったか……。(合格すると、その他に申し込み用紙その他の入った大きい封筒が一緒に送られて来るのですぐにわかるのです。)が、そんなある日、ポストの上蓋を開けると、大きな封筒。もしや!　ゆっくりと引き出す。だんだんと宛名が見えてくる。手の震えが止まらない。佐・浦・智・彦。私の名前!　やったぜ!　一気に引き抜く!

その封筒には、下の方に緑色で大きくNGと印刷されていました。中身は4枚のハンカチ。やったぜ、バレンタインプレゼントが当たったぜ、大ラッキー!!……。という訳で(?)私は今年も「そんな受験生」の一人です。

来年は「そんな受験生」を卒業できるといいね。

Ⓢ埼玉県　佐浦智彦　**のそ**

『メルヘンメイズ』をクリア

のそさん、PC版『メルヘンメイズ』をクリアしました。バイトでかせいだお金で昨年12月29日に本体と一緒に「メルヘンメイズ」を買い、その日からPLAYし、23日目にクリアしました。その次の日からは、アリスのミスした回数と、コンティニュー回数、そしてクリア時間もプレイするごとに記録しています。1月21日から6月11日まで最後までプレイした回数は、43回。その間アリスとつきあった時間は1665分です。そのうちノーコンティニュークリアが34回。今は、何回連続してノーコンティニュークリアできるか、そしてどのくらい速くクリアできるか挑戦しています。(現在30分)

まだまだこのゲーム、プレイしますよ!　目標プレイ時間総計7650分!!(おいおい……)アリスは永遠に不滅です。

㊄札幌市　恋するLUXC-E850

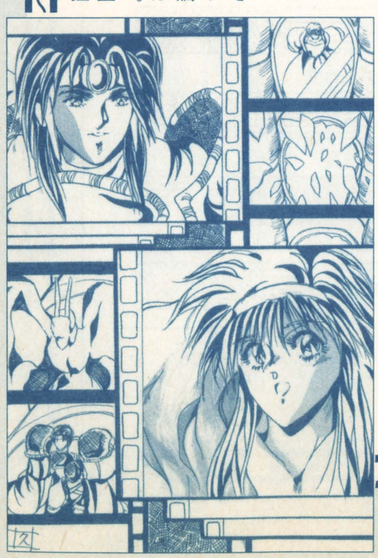
同じゲームをこんなに何回もやって、飽きないんでしょうか。さては、アリスにほれたね。　**のそ**

ナムコへの不満

最近のナムコは、なぜ体感ゲームを主体にし、旧来のテーブルゲームをおろそかにしているのか?　こう書くと当然反論が来るだろうが、私にはそのようにしか見えない。確かにナムコは一つの企業であるから、売れ筋狙いの経営戦略をすることが悪いとは言わない。だが、今の売れ筋であろう体感ゲームにばかり走って、旧来から支持を得てきたテーブルゲームをおろそかにすることが、テーブルゲームを長年楽しんできた私には不愉快なのだ。私が体感ゲームがきらいな理由は、動きの自由度、見た目にも快感なパワーアップ、巧妙なテクニックの点で、テーブルゲームのアクション、シューティングといったものには及ばないと思うからだ。ことに私はカーレースものにはほとんど関心はない。そして、その目玉の複数プレイだってテーブルゲームでもできるものだ。旧来のナムコファンを裏切り、見捨てる行為は絶対にやめてほしい。

㊄埼玉県　矢野雄一郎

決しておろそかにしているわけではないよ。ただ体感のほうが目立つからそう見えるんじゃないかな。ナムコでは、ゲームセンターでしかできない、より夢のあるダイナミックなゲームの開発に力を入れていることも確かです。でも、昔からのテーブルゲームはやっぱり基本だと考えているからご安心を。　**のそ**



▼**鹿児島県　永峰謙一郎Ⓢ**

ドラマになっているのね。　**のそ**

〈スティールガンナーおまけ①〉2面の研究室で奥の配電板を撃つとコンピュータが止まる。

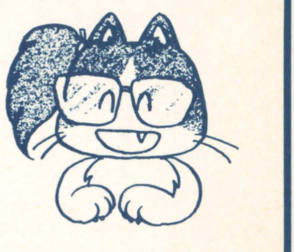
【ゲームインプレッションコーナー】

NO.8

テーマ『スティールガンナー』

こんにちは。読者代表の里山です。今回から私がNANKO(ニャンコ)さんの2代目としてこのコーナーを担当することになりました。読者のみなさんとナムコの開発との橋渡し、がんばってやろうと思いますのでよろしくね。

さて、今回のゲームはガンシューティングということもあって、反応が少ないかなと思っていたらとんでもない、実に様々な意見が寄せられました。みんな、まじめに真剣に、自分の考えをぶつけてきてくれるんでとても感動しました。では、第8回のゲームインプレッションコーナー、『スティールガンナー』いってみましょう！



「グラフィックや効果音は抜群！撃ちまくる爽快感はたまらない」

●グラフィック・効果音

アンケート結果を見ての通り**グラフィック**や**効果音**は抜群！って人が多いです。画面は迫力があるけどドットが粗いという人が大半。拡大されると気になるかな。でもデザインはみんなカッコイイと言っています。難点はザコが見にくいところが多かったり、キャラパターンが少なかったりってこと。「エリスが男に見えた」という人もいました。

BGMは「効果音や周囲の音で聞きづらい」という意見のほかは、映画ばりの音楽を楽しんでくれたようです。「もうちょっと迫力を」って人もいます。「ゲームが忙しくて聞く暇がない」なんて人も……。同感！

●ゲーム性

ゲーム性の点では、「楽しめるんだけど…」だけど、が結構ありました。もう少し目新しいところがあれば、ということかな、それでも「今までのガンシューティングよりずっと良い」「とっつきやすい」「爽快である」という意見がほとんどです。

ただ、弾数制限がない割に、実は撃ちまくれない部分がありますね。ライフ回復が命中率制というのはキビシイかも。１人でしかプレイしたことのない人は2人でぜひやってみてほしいな。

●難易度

難易度では、やっぱり「キビシー」「ムズイ！」ですね。え？ ガンシューティングやり込んだ人には簡単？ なるほど……。でも「難しい割にやり込めば先まで行ける」「ミサイルをうまく使えば」という人も多いので、この際やり込んでみるのも手かもしれません。１人でやると難しいというけれど、画面の半分から向うは当り判定がないから、なんとかなりますよ。

●総合評価

総合は、「ついクレジット入れてあと１回！」おもしろいですよね。でも「他社と比べて少々見劣り」「グリップが握りにくい」「改良の余地あり……」とややキビシイ意見が出ています。

「シンプルなゲーム性は最大の魅力！アイテムなしには賛否両論」

シンプルなゲーム性、これは数字で言えば、「良い」という人がほとんどだけど、"アイテムなし"は意見が真二つ！「せめてライフ回復とミサイルがほしい」という人と、「うっとうしくないし、集中できる」「アイテムは蛇足になる」「戦いでアイテム拾うのは本当ならおかしい」という人の2タイプに分かれました。

アイテムがないのはこのゲームの特徴ですけどね。照準と弾数制限なしについては、「良かった」という人がほとんど。これが初心者でもとっつきやすい一番の理由ですね。ミスショットが増えるとライフ回復が少なくなるのは痛いけど、「撃ちまくれるのはすばらしい！」「制限が多いと、とっつきにくくなる」「余計な事を考えなくてすむ……」これは魅力だなあ……。１度は何も考えずに撃ちまくってプレイしちゃいますよ。

「演出のうまさは映画ばり 名場面も盛りだくさんだ」

印象に残った敵や場面、これはかなりたくさん上がっていますね。キャラがかっこいいっていう人が多いので、お気に入りキャラもたくさんいるんじゃないでしょうか。

キャラからいくと、ACT2のレイブンをあげた人が結構います。そのほかをいくつか紹介しましょう。

「破壊された飛行機の中から出てくるACT１のボス、フレイマー」

「ACT2で、ずらっと並ぶクモが好き」

「ACT3の、海上をしぶきをあげて飛んでくるパワードスーツがかっこいい」

「工事現場のおっちゃん、目立つのでつい撃ってしまう」

「最終面のゲイツ」は一見の価値ありですね。「署で2人を怒鳴る上司」もいいし、何といっても一番多かったのは、「4面ボス、ゴーレム」の大迫力！

場面の方は、「おおっ、これは！と思う各面の爽快な画面の切り返しに高速スクロールなんかが見事」という人が多かったですね。

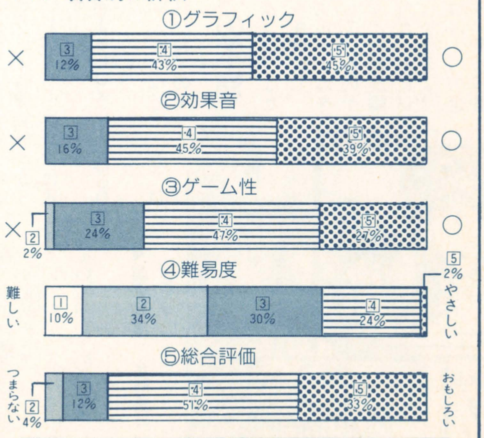
それから、「飛んでいる感じが気持ちいい」「ガラスが割れるところがいい」「ACT2の最初の敵のお出迎えがいいな」などなど。「オープニングから見せてくれる、これはまさに演出の勝利！」なんて人も。「本日の苦情件数」とか「ミスショットランキング」、思わずこっちのスコアを狙う人もいるんじゃないかな？「最終面」の印象が強い人も非常に多いです。

「ゲームオーバーの場面は悲惨なエンディングの2P側は笑えました。」のでなく、ユーモラスで好感が持てます」こういう点もちょっとした魅力かもしれませんね。「全体的に印象が薄い」っていう人もいましたが、今回上げられたところをもう一回見てみるのもいいんじゃないでしょうか。

【スティールガンナー】

●アンケート結果報告●

〈1〉項目別の評価



〈2〉シンプルなゲーム性に対する意見

Ⓐよい 74%　Ⓑどちらともいえない 4%

Ⓒよくない 22%

〈スティールガンナーおまけ②〉パワードスーツの「ハーピー」は誘爆するので利用するといいよ。

ゲームと書くことが大好きという彼女に期待！ きっといい橋渡しをしてくれると思うよ。

初心者も楽しめるガンシューティング できればもっと改良を!

このゲーム、「文句なし」という人もいるんだけど、他のご意見もたくさん出ています。ざっと上げると、

「もっとランクが低い方がいい」

「点数は常時表示してほしい」

「新鮮だけど、何かが物足りない」

「民間人が多すぎるし、打つとこっちのライフが減るのは変だし、いやだ」

「ミサイルが民間人にまで当たってしまう」

「ヘッドホン端子がほしい」

「エンディングにもっと工夫を」

「建物が淋しい」

「もう一面くらい増やしてほしかった」など。

これから改良してください的な意見がほとんど。あと、

「ヒットレートなどの細かい設定についての説明が足りない」

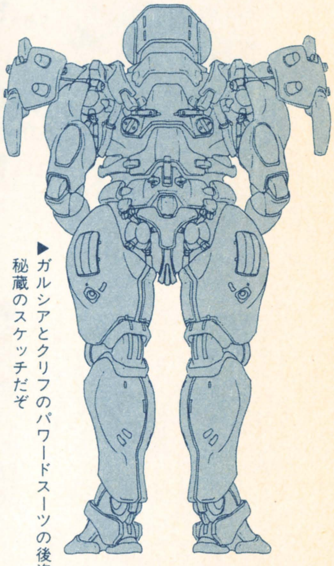
「BOSS的キャラ、どこを撃てばいいかわからない」

「プレイヤーの当り判定について教えてください」など。

「知らないと大変なトコがわからない」という部分がちょっと多過ぎる感がありますね。「鬼署長に問題児の部下、とくれば! 美人秘書が必要!」という人もいました(笑)。

このゲームは、新しい試みも多くて、ガンシューティングを敬遠しがちだった初心者でも楽しめる部分が増えたのが特長です。でもそれだけに、いろんなところで改良してほしい点が出てきちゃうんですよね。そういうわけで、スティールガンナーの第二弾、期待していますっ!!

開発担当者の話



▶ガルシアとクリフのパワードスーツの後姿、秘蔵のスケッチだぞ

●グラフィック、効果音

3Dで拡大縮小とくればどうしてもドットが粗くなってしまう。それは基板の問題もあるけど。デザインは、全体にアニメ的世界と実写的世界をうまく混ぜたような世界にしたかったんだ。カッコイイと言ってもらえればうれしいね。

音は、BGMとしないであえて効・果・音としたのは、音を主でなく従と考えて作ったからなんだ。つまり、メロディーラインなんて印象に残らなくていいわけ。撃つ爽快感と、展開していくスピード感をさらに加速させてくれる要素として音があれば。音楽担当者にそういう考え方でやってもらったけど結果はとってもうまくいったと思うよ。絵と音と演出っていうのはバランスが大切だから。その全体感が〝映画〟に近くなればいいなと思ってたし、そうなったと思う。参考にした映画はたくさんあるけどそれは一応内緒にしとこう。コレ、コレッて発見するのもまた楽しいと思うから。

●シンプルなゲーム性

ただ一つだけ、コンセプトとなった映画を紹介すると「男たちの挽歌」だね。この映画の撃ちまくる爽快感をゲームにしたいなってことでスタートしたわけだから。そしてその爽快感のために大切なのがシンプルなゲーム性だと考えたわけ。複雑な要素はどんどんはずしていった。思いきってね。だから今の時代に出すとすっごく新鮮な感じがしたと思うよ。

●難易度

その割に、今回「難しい」という評価が出たのは意外だったなあ。面と時間の関係で、難しいように錯覚しているだけじゃない? だってこのゲーム、一般の人や初心者の人に喜ばれているゲームだよ。おまけに、今アメリカでもすごい人気なんだ。単純で気持ちのいいゲームを好む向うの気質に合ってるくらいだから、やり込めば簡単にうまくなるはず。これは本当だよ。

●演出

このゲームは演出に擬っていて、各面にそれぞれ見どころを用意してあるんだ。その辺をどう見てくれてるか知りたくて、印象に残った場面や敵を聞いたわけだけど、みんなそれぞれだったね。一ヶ所に集中していないのはかえってうれしかった。港のおっさんは気にとめてもらえたかな? また、最後のボスの演出も随分考えたかいがあったなあ。

●民間人と命中率制

「楽しめるんだけ・ど・」の問題についてはちょっと考えさせられたね。「弾数制限がない割に撃ちまくれない」というのは、民間人と命中率制のことかな。2つとも、だらだら撃つだけじゃなく緊張感をもたせたいから入れたんだ。民間人は正解だったと思っている。でも、ライフ回復が命中率制というのは確かにきつかったかもしれないね。また、そのこと自体の説明が足りなかったということも反省している。「知らないと大変なト・コ・」っていうのはそのことかな? ただ、それ以外にはそういうト・コ・はほとんどないはずだけどね。今までのアーケードゲームに比べてみてごらん! これで多過ぎるっていう意見はちょっと理解できないな。

●改良してほしい点について

里山さんのまとめの意味って、「初心者じゃない人でも楽しめるように改良してほしい」と解釈していいのかな。たとえば、基本的にそれを知らなくてもゲームは進行するし充分楽しめる、でもやり込んで工夫すると、おっと驚くような変化がおこるというような要素。確かに、中級上級のプレイヤーにも楽しめる要素をもう少し盛り込んだほうがよかったかもしれないな。今後の検討課題としよう。

ただ、どんなレベルの人にも楽しめるゲームっていうのは中途半端になりがちだし、難しいということは言っておきたいな。今回はみんなおたより、ありがとう。とても勉強になりました。

開発スタッフ一同&企画者ゴロー

【ゲームインプレッションコーナー】 課題

さて、次回のゲームインプレッションの課題は『ゴーリーゴースト』
いつものように〈1〉から〈5〉までの質問に答えてね。

〈1〉項目別に評価すると何点?

①グラフィック
1 2 3 4 5
× ○

②効果音
1 2 3 4 5
× ○

③ゲーム性
1 2 3 4 5
× ○

④難易度
1 2 3 4 5
難しい やさしい

⑤総合評価
1 2 3 4 5
つまらない おもしろい

〈2〉シンプルなゲーム性(とにかくゴーストを退治する、タイマー制によるゲーム時間などの点)はどうですか?

〈3〉どのゴーストが印象に残りましたか?

〈4〉ゴーストとジオラマの合成はどうでしたか?

〈5〉その他のご意見、ご要望

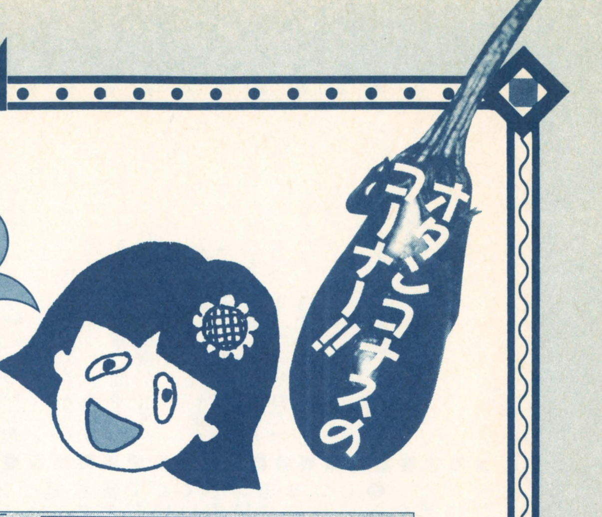
今回のメ切は少し長めの9/30。8月中旬からやり込んでもらえるとうれぴーな。よって発表は11/30発行(次の号)のNGになるぞ!



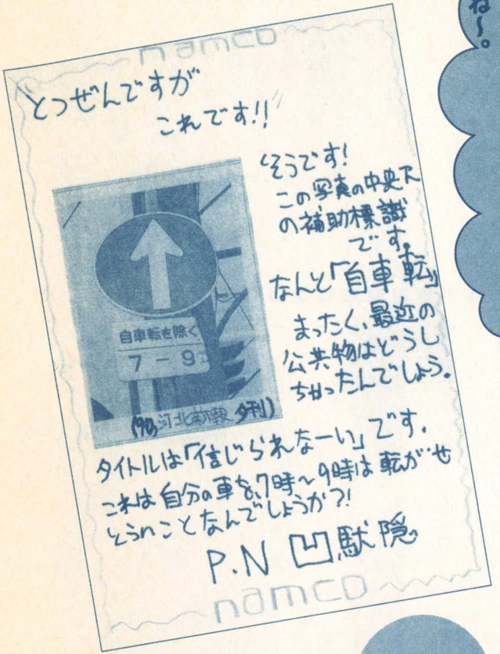
(詳しい応募要項はP.26の投稿募集コーナーを見てね)

〈スティールガンナーおまけ③〉2面の橋は落とすことができ、下にいる敵も巻き込むぞ。

[ゲームインプレッション担当者紹介] 今回からこのコーナーを担当してくれる里山さんは新潟に住むゲーム好きの女の子。NGクラブの新潟支部のメンバーでもあります。



ナスも近づく、八十八夜♪ ペンペンと～ぉ。みんな元気～？ 今日のS子のお弁当はナスサンド。これで夏バテをふっ飛ばすの！ さて今回は、新聞から拾ったオタンコを2つ紹介するわね～。



首相がアホでいいのかな!?

フィンランドにアホ政権

【ロンドン二十六日＝時事】フィンランドでアホ中央党党首を首相とする中道右派連立の新政権が二十六日発足した。三月十七日の総選挙で五十五議席を獲得し、社会民主党に代わり第一党となった中央党からは、アホ首相のほか八人が入閣。連立政権に参加した他の政党では国民連合六人、スウェーデン人民党二人、キリスト教同盟一人がそれぞれ入閣した。

●発見者　ネオブルーA

こんにちは！ S子さん。この前No.40に出したんだけどみごとボツ。しかしそんなことじゃくじけないゼ。さて今日は、「フィンランドにアホ政権」(4/27 読売)の記事を発見。世界広しといえどもこんなオタンコなのはめったにいないね。

まあ、ネーブルくん、違ったネオブルーくん、おもしろい記事を見つけたわね。S子は新聞記者がこの政府を批判する意味で「アホ政権」って言ったのかと思ったわ。まさか異国で大笑いされてるとは当の本人は想像もしてないでしょうね。海を越えて大きなくしゃみが聞こえてくるみたいだわ。これはNG杯よっ。

信じられな～い

●発見者　凹駄隠

あらのんきだね～。こんなまちがいをするくらいだから、Ⓘを㊧や㊨にまちがえることもあるかもしれないわね。「評識は信用できない」なんていうのが常識になってしまったらこわいわ。でも凹駄隠くん、キミもオタンコよ。ペンネームの駄の点の位置がまちがってるじゃないの!! Wオタンコの凹駄隠くんにはS子杯。

投稿募集中

元気新聞の元気のもとは、みんなのおたより。たっくさん送ってくれよ――！

●雑貨屋　おたより、イラスト、質問、工作、4コママンガや2コママンガ、何でも歓迎しちゃうから、よろしくね。

●ことわざ予備校　今回は夏休み特別休講しちゃいました。が！ 次回はバッチリやっちゃう予定だからね～。作品待ってるよん。**ウニのぞ**

●オタンコナスのコーナー　バードウォッチングより楽しいのがオタンコウォッチングよ。一人で楽しまずにS子にも教えてね。**S子**

●ゲームインプレッションコーナー　P25にある質問に答えてNGまで送ってね。このコーナーでは抽選で10名の方にナムコットトレロテレホンカードをプレゼント。

〈お礼〉　採用された方にはお礼を差し上げます。
NG杯Ⓝは、NGTシャツ
元気杯㊖は、ナムコ・ジグソー缶
S子杯Ⓢは、NGシール

〈応募要項〉　〒住所、氏名、年齢、☎を書き、〒146大田区矢口2の1の21　ナムコNG編集室「元気新聞○○係」宛に。

〈〆切〉　投稿の〆切は次の通り
雑貨屋は8月10日
ことわざ予備校、オタンコナスのコーナーはいつでもOK
ゲームインプレッションコーナーは今回は9月30日　お忘れなく。

★NG最新号、バックナンバーの申し込み方法

◉NG最新号、バックナンバーの申し込み方法

NGの最新号やバックナンバーをご希望の方は封書で申し込んでください。①郵便番号②住所③氏名④TEL⑤希望するNGのNO.と冊数⑥合計の冊数、を明記し、1冊～4冊の人は切手、5冊以上の人は郵便小為替で、右の表から該当する額を同封し、次の宛先まで送ってください。

■宛先：NG編集室「NGお届け」係

■注意①最新号は1人9冊までです。②すでに出ている最新号とバックナンバーを組み合わせて申し込むことはできますが、次に出る最新号とバックナンバーの場合は別々に送ることになるので、申し込む時も別々にしてください。③郵便小為替は郵便局で購入できます。

NG申し込み料金リスト(税込)

数	料金	送金
NG1冊	210円	切手
2冊	250円	
3冊	300円	
4冊	350円	
5～9冊	500円	郵便小為替
10～14冊	700円	
15～19冊	900円	
20～24冊	1,000円	

NGバックナンバー在庫リスト

おかげさまで1989年以前の号は終了しました。

〈1990年〉
●No.33(2月号)　●No.36(8月号)
●No.34(4月号)　●No.37(10月号)
●No.35(6月号)　●No.38(12月号)

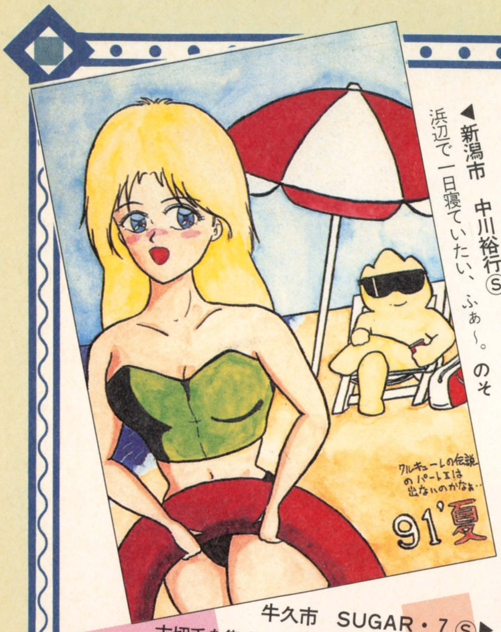
〈1991年〉
●No.39(2月号)
●No.40(4月号)
●No.41(6月号)

〈定期購読のおしらせ〉
定期購読に興味のある方には、こちらから詳しい説明書をお送りします。住所、氏名を書いてハガキでご請求ください。宛先はNG編集室「定期購読係」です。

〈スティールガンナーおまけ④〉4面のゴミ箱2つの中にはボツキャラのクモが入っている

雑貨屋 イラスト広場

雑貨屋に届いたイラストを、カラーでご紹介しちゃうイラスト広場だよ。夏の陽射しのようにまぶしい作品がいっぱいだい。



▲新潟市　中川裕行Ⓢ

浜辺で一日寝ていたい、ふぁ〜。のそ



牛久市　SUGAR・7Ⓢ▶

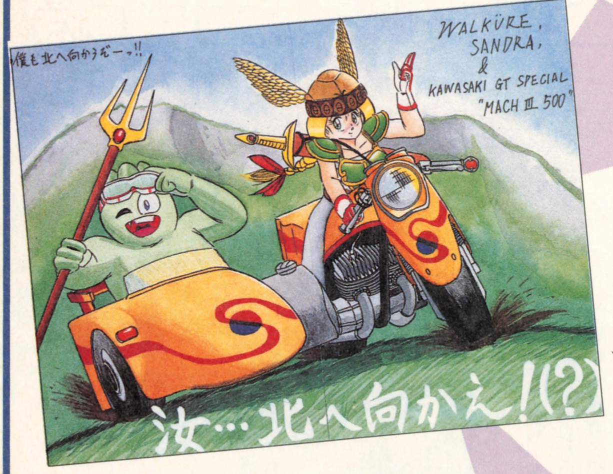
古切手を集めてモザイクにしてイラストを作りました。とっても時間がかかりました。

まめだっ。現代人に失われた根気というものをキミは持っているね。後ろのヤシもよく見ると切手。しかし、ワギャンはなぜオワンに乗って漂流しているのだろう…。のそ



▶三重県　トウセンF91Ⓢ

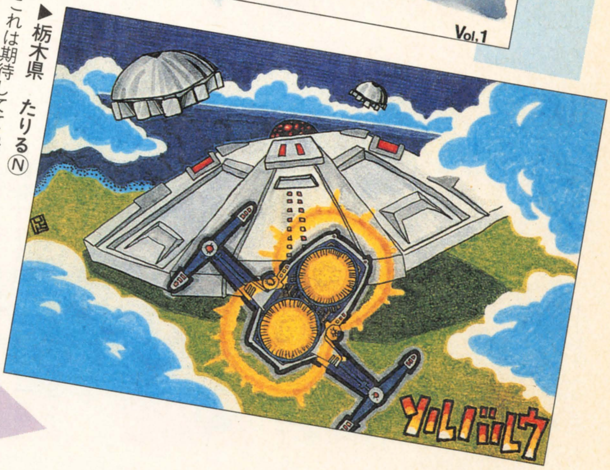
単純な線でよく特徴を出してるなぁ。のそ



▲友人SⓃ

こんな夢を見たので描いてみました。画中のモーターサイクルは、「カワサキGTスペシャルマッハIII・500」です。画中に「北へ向うぞー」とありますが、今年の夏に私はソロ・ツーリングを行う予定なのです。目標は、秋田大曲市で8月に行われる花火大会！　テントをかかえて岡山から北に向かうつもりです。

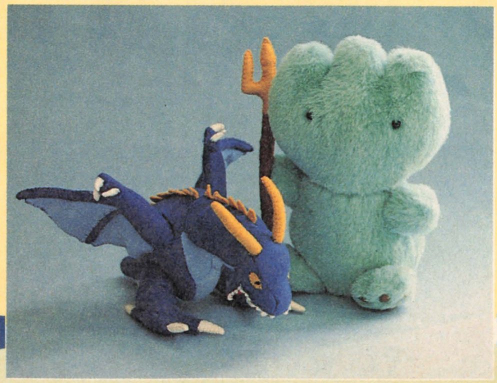
無事たどりつけるよう祈ってるよ。のそ



▶栃木県　たりるⓃ

これは期待しててね。のそ

〈スティールガンナーおまけ⑤〉2人用でやるとエンディングでは点数の高い方にエリスが抱きつくことになっているぞ



今月の工作
「サンドラ」&「ブルードラゴン」のぬいぐるみ

●作者　六道丸

キャラクターの魅力にひかれて、ぬいぐるみに挑戦してみました。サンドラは2日、ブルードラゴンは1週間かかっています。苦労したのはドラゴンのつばさ。はばたく感じを出すのに苦心しました。作るのはたいへんだったけど、とっても楽しかったです。

◐

よく特徴がでているなあ。特にブルードラゴンは細い所までよくできている。男の子がぬいぐるみを作るのも、もうめずらしくない時代なのかもね。NG杯だよ。

のそ

ナムコット サマーニューアイテム

海へ、山へ。そして、ゲームの冒険へ。
サマーバケーションは、今、はじまったばかり…

●球界道中記
好評発売中
￥6,000（税別）
メガドライブ

●ファミリーサーキット'91
好評発売中
￥7,800（税別）
ファミリーコンピュータバッテリーバックアップ付

●ワギャンランド
好評発売中
￥4,000（税別）
ゲームギア

●メガトラックス
8月6日発売
￥6,000（税別）
メガドライブ

メガドライブ

球界道中記
好評発売中　￥6,000（税別）

球界道中記



たろすけが大活躍する
リアルシミュレーション野球がプレイボール！

フッフッフッ、今までの野球ゲームがもの足りないとお嘆きの君に贈る『球界道中記』。たろすけに隠された数々の秘密は、プレイしてみなければわからない。一見コミカルだが、中味はダイナミックリアルな凄い奴だ！

たろすけが投げる

「変化球とはタイミングを外す球である」という考えの上にピッチングは成り立っている。しかるに、カーブもシュートも途中からスピードが落ちて鋭く変化する。コースの内角、外角を狙えるのだ。

そして、なんといってもフォーク。野球ゲームのフォークボールと言えば、ワンバウンドしてしまい、ストライクにならない球（バットをふっても打てない球）って感じだよね。たろすけは違う。ストレートと同じように、真直ぐ飛んできて、一瞬ボールがとまった感じとともにグクッと失速する。フォークだってストライクゾーンにビシビシキマるから、見事狙い打ちすれば気持ちいいぞ。

ピッチャーでこのフォークを使うのにおすすめは、「おも」、「えんぽう」、「きだやん」だ。

それから、ピッチャーは、たくさん投げれば疲れるよね。「スタミナ」という可変データに注意しながらプレイして、先発・中継・セーブと交代させていこう。



▲おや!?Gチーム、ピッチャーもろきが投げてるゾ



▶試合後の「ナムコットスポーツ」で勝利の味をかみしめよう

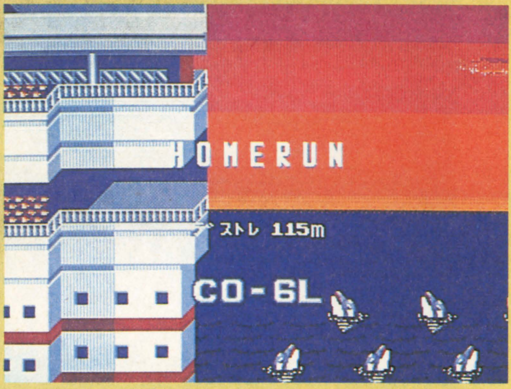
たろすけが打つ

ピッチングがこれだけリアルなら、バッティングだって負けてない。バットの芯とボールのコースを合わせる従来の技術より、求められているのは「タイミングよく振り抜く」技術。変化球を読んで打つのは、リアリティ満点だ。

バッターでおすすめは、アメリカ選手のパワーと迫力。「カンスコ」、「マクワイア」、「オヒルダ」なんていかがかな。

バッターとしてのデータに、その日の好調さで変化する「調子」のデータもある。快調なほどバッティングが冴えるぞ。

ホームランイベントも充実して、君を待っている。



▶シップスタジアムでのホームラン！イルカが祝福してくれるよ

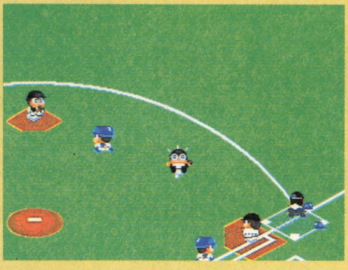
たろすけが走る

球場の数は全部で6つ。それぞれ球場の広さ、フェンスの高さ、ゴロの転がり具合などが違う。ここを所狭しと、たろすけが走るぞ。

オロシアスタジアムは氷でツルツル、アビアンスタジアムは砂漠でズルズル。てな具合で、走りにも差がでるのだ。ファインプレーでのダイナミックジャンプや8方向スライディングキャッチもできて、ご機嫌さ。



▼シップスタジアムなんてのはナムコットならではの味わいさ



▲走る！走る!!たろすけ

たろすけがいっぱい

選べるのは、6リーグ38チームのバリエーション。何百人ものたろすけは、顔は同じだが一人一人データはすべて違う。そのうえ、守備交代や打順交代は思いのまま。野手を投手として起用したり、ピッチャーで4番なんてのも可能。「WORLD TOUR」では、あらたにかくれ球団3チームが迎え討つ。そのうち1チームは『ファミスタ』でおなじみのNチームだから期待してネ。



▶オロシアスタジアムでの戦い。ここのホームランは幻（まぼろし）のオーロラと伝え聞く……



▶オープニングから、たろすけゾロゾロ

開発担当者プログラマー ささささんからのメッセージ

僕は、野球ゲームが作りたくてナムコに入社したんだ。業務用の『球界道中記』が第1作目で、メガドラ用は2作目。この2つは同じ野球ゲームでも全く違う。

今回はリアルなゲーム性を追求したのだ。だから、ゲームプレイする時は、実際に本物の野球選手の動きをよく見て好きになればなるほど、ゲームは面白いよ。自分の目でデータを確かめて自分の手で既成概念にとらわれないチームを作って楽しんでください。

たろすけの生みの親 かずぅが語る誕生秘話

僕は、ゲームを企画する時、まず世界観や雰囲気作りを考えるんだ。「妖怪道中記」の時は、とにかく〝和風〟にこだわりたかった。スライムやドラゴンといった西洋モンスターの世界と真向から勝負したかったからね。たろすけはそんな日本的な世界の中から生まれたんだ。化物がおどろおどろしいから、主人公は可愛いいのがイイ。たろすけは、妖怪、球界と旅をしていますが、これからも様々な世界へ行くよ。大事に育てていくんだ！　面白いゲームを作っていくからヨロシクな。



ファミリーコンピュータ

ファミリーサーキット'91
好評発売中 ¥7,800(税別)

バッテリーバックアップ付

※シャープC1ではご使用になれません。

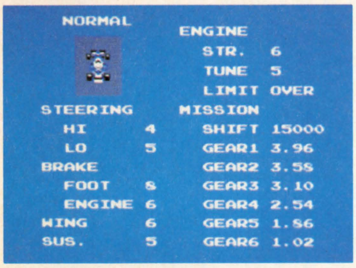
F1が時代とともに進化するように、ゲームもそれに合わせよりリアルにシミュレートされていく――

ファミリーサーキットが、バージョンアップして帰ってきたぞ！

マシンセッティングに注目！

このゲームの見どころは、何といってもマシンセッティング。ドライバーとして走りを追求する楽しみと同時に、メカニックとして自分だけのオリジナルマシンを作る醍醐味も充分味わいたいところだ。

前作に比べ、より細かく設定されたチューニングメニューは全部で7項目。走行するサーキットのコースレイアウトや自分のドライブテクニックを考え、各項目を設定してみよう。初心者は、まずサンプル設定された8台のマシンを試走させ、自分に合うマシンを改造していくといい。



▲プリセットの項目では、8種類のサンプルセッティングが用意されている。これはノーマルタイプのセッティング

セッティングメニュー

▼エンジン
剛性、パワー、回転数をセッティング。回転数を高くするとエンジン本来のパワーは出るが壊れやすくなる。

▼ミッション
オートマかマニュアルを選択できる。マニュアル時には、なんと6速の各ギヤ比を個別に設定できる。

▼ブレーキ
フットブレーキが30段階、エンジンブレーキが8段階にも分かれている。

▼ステアリング
高速時に30段階、低速時に8段階まで設定できる。

▼タイヤ
4輪別々に設定できる。ソフトからハードの8段階の中から選べる。

▼ウイング
ウイングの角度を8段階の中から選べる。スピード重視にする？ それとも接地重視？

▼サスペンション
硬度を8段階の中から選べる。硬いほうが安定して速く走れる反面、コースアウトした時壊れやすい。大いに悩むところ。

前作との違いを開発元(株)ゲームスタジオの遠藤雅伸氏に語ってもらったよ



最初の『ファミリーサーキット』は、ラジコンの操作性とスロットレーシングのスピード感、ドット単位のハンドリングとレースの緊迫感を、思い切ったコンセプトでまとめた会心の作品です。しかし時間がたつに連れて不満に思う部分も増え、ソフトウェア技術の向上を機会に同じコンセプトでのリメイクを決定しました。

モードは観戦モードをやめ、コースレコードに挑戦するタイムアタックモードを追加、レースモードの方では相手選手を7人に限定し、コースによる得手不得手をつけています。3クラスになったスプリントレースそれぞれの途中経過や各サーキットのコースレコードをバックアップするなど、1回のゲーム時間が前作より短縮するように仕上げています。

コースは、なめらかな曲線とゼブラゾーンを廃止したために、ややグラフィックパターンが粗削りになり、コース数も削減していますが、その分ひとつひとつのコースレイアウトが格段と充実しています。コーナーごとに微妙に異なる細緻なRの設定、コース幅のコースごとやコース途中からの変化、グラベルベッドの新設など、背景を含めた各コースの個性化を行い、特に市街地コースは、そのリスキーな特性までも再現しています。

マシンは前作より小型化してスケールスピードを上げるとともに、グラフィックの種類を割愛してちらつきを抑えています。また6速ミッションを装備して、セッティング項目が大幅に増えかつ細かくなりました。マニアックに、回転数にもとづいて好みのギア比を設定できるようにタコメーターも設定しています。また、逆に初中級者にも簡単にセッティングができるように、あらかじめある程度理想的なセッティングがしてある数種のマシンを選べるようにもなっています。そして自分でセットしたマシンは16台分ガレージへのセーブが可能です。

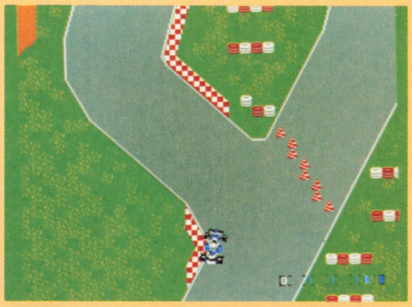
一層洗練された『ファミリーサーキット'91』は、ファミコン最高のレースゲームと自負しております。



キミはコースレコード追求型？ orドライバーズポイント追求型?!

予戦気分の……（コースレコード追求型）タイムアタックモード

ここは、どんなにクラッシュしようが長時間走り続けようが、マシンが絶対壊れないという天下無敵のモード。思う存分、1ラップのコースレコードを追求してほしい。ちなみに、開発者遠藤雅伸氏は、モナコサーキットを15秒台で走れるとか……。さて、キミは何秒までタイムを縮めることができるか？ 世界一のタイムレコードをめざして、記録更新にガンガン燃えよう!!



▲的確なラインをとり、ギリギリまでマシンを痛めつけて、他のモードでは出せない恐るべきハイラップのコースレコードをとるこの快感！



▲全コース24種類。「市街地サーキット」、「テクニカルサーキット」、「高速サーキット」と大きく分けて3つの系統に分類できるね



▲タイムアタックモード画面

フリープラクティスモード

タイムアタックモードもフリープラクティスモードも、ゲームにでてくる全サーキットを試走できる。ただ、こちらはレースモードと同様にマシンの各パーツの耐久力の限界を越えるとマシンが壊れてしまうというリアルな設定。マシンの走行性能を確かめたり、コースの走行練習をするのにぴったりのモードだ。

待望のバッテリーバックアップシステム搭載

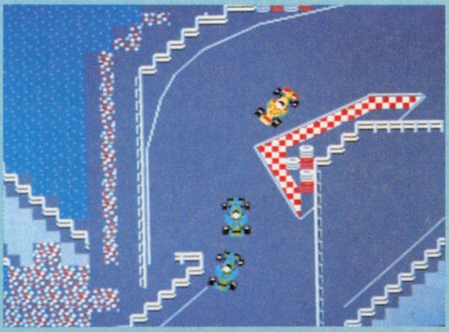
もうこれで、レースの途中経過や苦労して練り上げたセッティングが、電源を切っても消えないぞ。



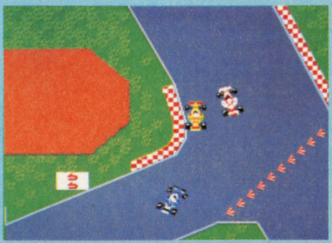
▲マシンは全部で16台まで収納可能。必要に応じてセーブ、デリートしてね

決勝気分の……（ドライバーズポイント追求型）スプリントモード

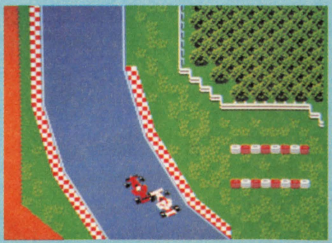
入賞順位に応じて獲得するドライバーズポイントのシリーズ全戦合計によって優勝を争うモード。シリーズは初・中・上級者向けの3つ。なかでも上級者向けのワールドシリーズはおなじみの16戦。F1サーカス気分をたっぷり満喫できる待望のシリーズだ。



▲市街地サーキット「モナコ」。トンネルが名物の海沿いの美しいコース。コースアウトは即、クラッシュリタイアだ



▲テクニカルサーキット「ポルトガル」。コーナーに次ぐコーナーで、加速重視のセッティングがポイント



▲おなじみのコース「鈴鹿」。ちょっと間違えばサンドトラップ行き。サンドトラップからマシンを出すことは可能だよ

エンデュランスレースモード

Cカーによる耐久レースモード。選べるコースの数は10種類。長時間レースとなるのでマシンセッティングをよく練り直そう。給油のタイミングや、強靱な精神力も重要なポイントになってくるゾ。



▲最高峰「ロングラン」。全90周を走る豪快なレース。キミは完走できるか?!

ゲームギア

ワギャンランド

好評発売中 ¥4,000(税別)



可愛いキャラが大騒ぎ!! こギヤカアクションゲーム



▲これが冒険の舞台。湖の上にあるのが空中城だ

いつでもどこでもワギャンランド

ファミコン版でお馴染みの『ワギャンランド』がゲームギアに登場だ。もちろん画面はフルカラーだから、カラフルなワギャンの世界はそのまま。これでワギャンもみんなと一緒にどこでも活躍できると大はしゃぎだ!

打倒、ドクターデビル!!

ワギャンに破れてから数年、再びドクターデビルはワギャン島を襲撃した! 故郷の危機に駆けつけたワギャンを待ち受ける冒険は、船着き場からドクターデビルの空中城まで全22ステージだ。

デビルに征服された島は大きく様変わりして、遊園地や湖といった新ステージも登場。前作、前々作をクリアした君にも手ごたえ充分のはず。

対するワギャンの武器はもちろん声。ワギャナイザーで音波砲をパワーアップして、声にシビれた敵をかわそう。それに音波砲で1UPやボーナスステージへの入口を見つけることもできるぞ。その他に、アイテムの種類も、水でも平気な浮袋、3つの効果の乾電池など、頼れるものが盛りだくさんだ。

様々な難関を突破してデビル城を目指せ!!

ワギャンの味方、お助けアイテム

アイテムにもニューフェイスが登場。上手に利用しなくちゃワギャンランドは極められない。

通常アイテム	
ワギャナイザー	音波砲が4段階にパワーアップ。
乾電池(青)	バリア。1回だけなら敵に触れてもミスにならない。
乾電池(赤)	声で敵が吹き飛ばせるようになる。
乾電池(緑)	バネ変身。ホッピングで敵を踏み飛ばす。
砂時計	ボス対決の「しりとり」で、砂時計の数だけ時間が止まる。
味方がくれるアイテム	
ワギャコプター	兄さんがくれるアイテム。空を飛ぶことができる。
浮袋	仲間がくれるアイテム。水の中でも溺れない。

ひたすらかわせ! おじゃまキャラたち

今回の冒険では、登場する敵キャラもグーンとニギヤカになった。20以上が新しくデザインされているぞ。ドクターデビルに操られたキャラたちは、うろちょろしながらワギャンの行く手を阻んでいる。

今は敵でも本当は仲間。心優しいワギャンは、ムダな殺生をしないで敵キャラをかわして行くんだ。

だけどなかには、ちょっと声を出されただけで弾けてしまう「ブル」みたいな弱虫もいる。

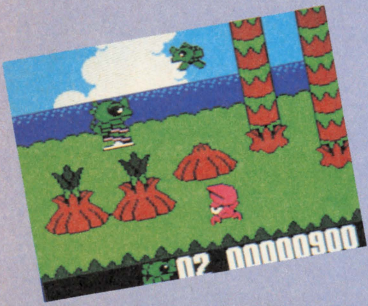
ボスキャラとは知性で勝負だ!

みんなのお楽しみ、ボスキャラ対決はもちろん健在。コースクリア後に「しりとり」「神経衰弱」で挑戦してくるぞ。

「しりとり」の絵文字は全部で63パターン。ところが読み方はなんと全219通り! 正攻法でパーフェクトを狙うのもよし。意外な読み方で相手を追いつめるのも面白いね。

「神経衰弱」ではボスは手強いぞ。ワギャンの方は早く並べ方のパターンを見つけないと大苦戦のはず。面が進むにつれてパターンはどんどん複雑になっていく。記憶力と推理力が勝負だ。

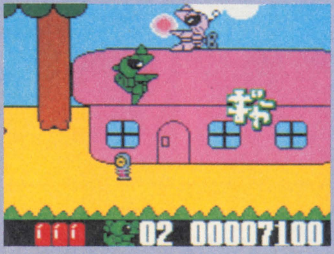
ボスキャラとの対決ではパーフェクトを取ると7UPだ!!



◀緑の乾電池を取ってホッピングに乗ったワギャンの勇姿



▲ボスキャラ「レオン」は自分が得点すると色を変えて喜ぶヘンな奴



▲ワギャンそっくりの「モドキ」は画面の外からでも音波砲を撃ってくるぞ



▲浮き輪ワギャンが海水浴。青乾電池を手に入れてバリアを張れ!

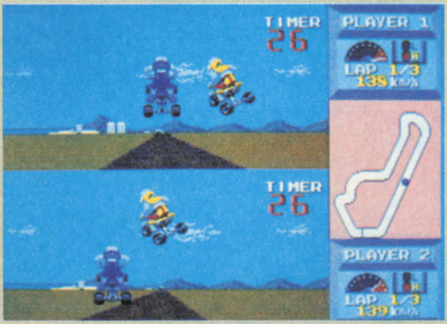
メガドライブ

メガトラックス

8月6日発売 ¥6,000(税別)

夏の暑さをふっとばせ！オフロード・バギーレースゲーム、エキサイティングに登場！





◀直線コースの長いマイアミ。ジャンプに次ぐジャンプで、テンポよく追いつき追い越せ！



▲やってきましたアンカレッジコース。フリーランで練習する？それとも一気に勝負に出るか？

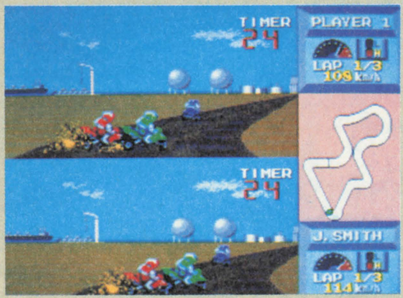
ジャンプ、ダッシュ、ゴールイン！もうすぐキミの家で熱き闘いがくりひろげられる！

道なき道を突っ走れ!! 日本生まれアメリカ育ちのオフロード四輪バギー「ATV（オール・テレーン・ビークル）」のレースゲーム『フォートラックス』。それが今度、アメリカの大都市を舞台にした16種類の新コースをひっさげて、メガドライブ用『メガトラックス』として生まれ変わったぞ。ダートコースならではの連続タイトコーナー。砂じんをあげてのドリフト走行。高低差にあわせて思いきり加速。マシンと一体の豪快なジャンプ!! その時、ライバル車を追い越す最高の爽快感。そんな野生的なスポーツが家庭で味わえる！

『メガトラックス』のモードは2つ。1人用の「USAチャンピオンシップモード」と2人用の「VS2プレイヤーモード」だ。「USAチャンピオンシップモード」はコンピュータとの一騎うち。No.1のコースから順に勝ち抜いていって16戦制覇をめざせ！ 難しそうだなと思ったキミ、大丈夫。マシンはオートマチックとマニュアル、そして馬力の異なる4種類から選べる。最初はオートマチックの簡単操作で遊んで、慣れてきたらマニュアルのギア操作や上キーのジャンプの高さ調節をすれば、より本格的な走りが楽しめるぞ。16回も続けて勝てるわけないよと思ったキミ、平気平気。一戦勝ち抜くごとにパスワード表示があるから続きもできる。もうひとつの楽しみである「VS2プレイヤーモード」は2人同時競争プレイ。No.9までの好きなコースを選べるし、周回数も1～9周まで設定できるから、友だちとのジャンケンがわりに1周で勝負!! なんて使い方もできちゃうのだ。

そして、このゲームの最大の魅力は、なんといっても抜群のノリのよさ。アーケード版には走行中のBGMはなかったけれど、これにはノリノリのBGMが用意されている。そのうえ、効果音までもがステレオになっているから迫力満点、本物感覚だよ！

とにかく、この『メガトラックス』は1人でじっくりと16コースを極めるもよし、友だちとワーワー騒ぎながら競争するもよし、と1本で2つの楽しみ方ができるお買得ソフトなのだ。この夏休み、みんなで風を感じてみないかい？



▲シカゴコースのタイトコーナー。転倒は大きなタイムロスになってしまうぞ。ドリフト走行でふんばれ！



◀いたれりつくせりのモード選択画面



◀勢いをつけて、ソレッ、大ジャンプ！着地する前にアクセルをゆるめないと、スピードが落ちちゃうよ

'91 Summer

夏休み特別企画

namco アーケードゲーム プレゼントクイズ

みんな夏をエンジョイしているかい？ さて今回は、楽しい夏休みを記念して(？)ド〜ンと豪華にプレゼントを用意したよ。クイズの答えがわかったら、ハガキに書いて送ってね。正解者の中から抽選で合計30名にプレゼントが当たります。

〔問題〕

下の４つの質問にあるアーケードゲームの名前がわかったら、太い○の中にあたる文字だけ取り出してください。その７文字を組み合わせると、ある名詞になります。さてそれは何でしょう!!

□□□□□□□

1 ＦⅠフリークのためのドライブゲーム。25インチ３画面モニターといえば？
○○○○○○○○

2 グレース、ガルフ、スマイリー、ウィンピーといえば？
○○○○○○○○

3 ファミスタのアーケード版といえば？
○○○○○○○○○

4 通信機能搭載オフロードマシンＡＴＶのレーシングゲームといえば？
○○○○○○○○



1 ナムコキャラクターぬいぐるみ 計14名

〈1〉コズモギャングズ(大)…２名
〈2〉コズモギャングズ(小)…２名
〈3〉ニャームコ………………２名
〈4〉ミューキーズ……………２名
〈5〉パックレディ……………２名
〈6〉ワニワニパニック………４名

★ぬいぐるみを希望する人は、〈1〉から〈6〉のどれがいいかを明記してね。

バレンタインプレゼントに引き続き、またまたかわいいぬいぐるみたちが登場したぞ。この中でちょっと目立っている大きなコズモギャングズくん、彼は他のキャラクターとちょっと違う。何って、ムフフ、なんとジャスコ系のショッピングセンターのおもちゃ売場や、ナムコの一部の直営店で販売しちゃうってシロモノなのさ。久々のナムコグッズと言えるよね。

それから前列いっぱいに集合している他のキャラクターたちは、プライズマシンの景品として新登場したニューフェース。とってもかわいい新人だよ。実物を見たい、なんて人は、『UFOキャッチャー』や『スウィートランド』をのぞいてみてね。



▲「コズモギャングズ」、「ワニワニパニック」、「ニャームコ」、「パックマン」

2 ナムコキャラクター・スモールボックスティッシュ４個セット 10名

このティッシュも、プライズマシンの景品として活躍中！ 手の平サイズのこのティッシュボックスは、フイルムケースを３個並べたくらいの大きさだ。外出にも便利だよ。



▶『白怒火(しらぬい)』人形(ソフトビニール製)
●1/6スケール(31cm) ●パーツ17点
●発売元／マックスファクトリー
●4、800円(税抜)

3 ガレージ・キット 白怒火(しらぬい) 3名

なーんとＮＧ６月号のホビーアイランドでご紹介したガレージキット、『未来忍者』のヒーロー、白怒火(しらぬい)をいよいよプレゼントだぞ。

4 LSIゲーム ワニワニパニック 3名



▶デパート、玩具店で発売中
4800円(税抜)
●発売元
㈱バンダイ

これまたＮＧ６月号のホビーアイランドで紹介した、液晶のＬＳＩゲーム『ワニワニパニック』だ。ヤシの木陰でじっと待ち、川を渡ってくるワニをたたく。このシチュエーションは、夏にピッタリ！

応募要項

ハガキにⒶクイズの答え（７文字を組みあわせた名詞）Ⓑ欲しいプレゼント名Ⓒ〒住所Ⓓ氏名ⒺＴＥＬ、を書いて次の宛先まで送ってね。〔宛先〕〒146 大田区矢口２―１―21㈱ナムコＮＧ編集室「夏プレ・クイズ」係 〔〆切〕８月20日消印有効

発表は発送をもってかえさせていただきます。なお、一つのプレゼントにつきハガキは一人一枚までにお願いします。

CSG新作発表会日程

8/31 大阪〈中央ビル〉
9/23 東京〈サンシャインシティ〉

PCエンジン祭り日程

8/4〜8/5 大阪〈大阪ビジネスパーク NECショールーム〉
8/15〜8/16 名古屋〈名古屋国際会議場〉
8/18 広島〈広島市中小企業会館〉
8/21〜8/22 福岡〈博多スターレン〉
8/27〜8/28 東京〈サンシャインシティ〉

※会場が近い人はぜひナムコの新作を見に来てね。

NG No.42
NG8月号
1991年8月1日発行
発行／株式会社ナムコ NG編集室
住所／〒146東京都大田区矢口2-1-21
☎03(3756)2311

次号(No.43 10月号)は9月30日発行予定だよ

NG GALLERY

NGギャラリー

ナムコ・サマーグリーティングカード1991



さあ、楽しい夏休みのスタート！ふだん体験できないような素敵な思い出が、たっくさんできるといいネ。
いつもユーモアたっぷりのナムコのサマーグリーティング。

今年はちょっと、大人っぽくまとめてみました。ナムコCGプロによるオリジナルCG作品を扱ったもの。ナムコCGプロジェクトもがんばってます！



ナムコCGプロの代表作

「テトリス村に巨大キャサリン現わる」

NG31号のNGギャラリーでご紹介した「キャサリンの日々」の続編です。JACA'90日本イラストレーション展では、見事、金賞を受賞しました。

NG
No.42
一九九一年八月一日発行（隔月一回一日発行）第六巻第四号通巻四二号
編集人 遠山貴子
発行人 中村雅哉
〒146 東京都大田区矢口2—1—21 株式会社ナムコ ☎03(3756)2311

